WWW.GAMEVN.COM

THẾ GIỚI TRÒ CHƠI

NOVEMBER 2003

1

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

THE FANTASY CONTINUES...

FFXII

GAME OF THE MONTH!

0 0 1 0 0 1 0 1 1
www.gamevn.com

CONTENTS

Số 1 - November 2003

MỤC LỤC

EDITOR's NOTES

TIN TỨC
FF7 Advent Children
Kingdom Hearts II
Final Fantasy XII
Tin nóng

GIỚI THIỆU
Samurai War
Medal of Honor Rising Sun
Socom II
Castlevania: Lament of Innocent
Silent Storm

ĐÁNH GIÁ CONSOLE
Silent Hill 3
Gundam Seed
Need for Speed Underground

ĐÁNH GIÁ PC
Need for Speed Underground
Halo Combat Evolved
Freedom Fighters
Max Payne 2
Call of Duty

GAME OVER

Game of November: Call of Duty

EDITOR'S NOTES

Đây là lần đầu tiên nhóm Tin tức thực hiện làm tạp chí điện tử nên chúng tôi đã gặp khá nhiều khó khăn. Đầu tiên là nhân lực và sau đó là phần trình bày chuyển đổi file sao cho vừa đẹp mà vừa nhẹ. Thực hiện lần đầu tiên này, tôi phụ trách trình bày toàn bộ tạp chí. Điều này quả thật không dễ chút nào do thời gian của tôi rất là hạn hẹp. Thật ra nhóm Tin tức đã bắt đầu có kế hoạch làm tạp chí điện từ này từ hồi tháng 9. Kế hoạch cứ bị di chuyển do những lý do cá nhân khác nhau của anh em trong nhóm cũng như bản thân tôi. Cuối cùng, chúng tôi đã nổ lực để cho ra số đầu tiên vào tháng 11 để tháng 12 sẽ ăn mừng Noel với số tiếp theo. Tuy nhiên những gì chúng tôi dự tính từ 2 tháng trước đã không suông sẻ như chúng tôi tưởng. Ngay vào giờ cuối, khi tất cả bài viết đã được trình bày xong xuôi thì tôi mới xửng sốt khi thấy dung lượng của cuốn tạp chí điện tử này quá lớn đối với 56k user. Có lẻ khi phát hành thì chẳng có bao nhiêu người xài net ở dịch vụ có thể ngồi download nổi. Trong lúc nản chí, tôi đã tình cờ phát hiện được một chương trình khác có thể đáp ứng chất lượng như tôi muốn và dung lượng file khi phát hành cũng không to mấy. Thế là trong suốt 4 ngày qua, tôi đã cố gắng đem toàn bộ bài viết mà tôi đã dùng thời gian hơn 2 tuần để trình bày làm lại một lần nữa. Trong lúc trình bày lại với tốc độ thần tốc này, tôi tin chắc sẽ có nhiều sơ xuất trong tạp chí mà tôi không có thời gian để duyệt lại. Song tạp chí Thế Giới Trò Chơi số 1 đầu tiên do nhóm Tin tức đã được phát hành dù trong số này vẫn còn thiếu rất nhiều bài viết mà anh em nhóm Tin tức cũng như nhóm Cheatcode đã đóng góp vì trong giờ phút chót đành phải tạm bỏ vì tạp chí đã khá nặng rồi (hơn 50 trang) và thời gian không cho phép.

Ban Biên Tập: Nhóm Tin tức (NTT)
Trình bày: Hung Long
Bìa Design: Alex (25/11), Pinksakura (1/12)
Các thành viên có bài viết trong tạp chí: VATC, huynhnguyen, Jenkins, Arthas, Hung Long, Memory Castle, Leon Scott Kennedy, Nguyen Viet.

Cũng nhân cơ hội này tôi muốn gởi lời cám ơn đến tất cả thành viên NTT đã/đang hoạt động bấy lâu nay, nhưng bài viết không có trong tạp chí do thời gian không cho phép để trình bày: NNK, acapolypse, The Ring.

Special thanks to Clown đã giúp tôi sửa bài; KILLER!, Langtuhoitam, Sword Serenity giúp chuẩn bị cho Noel sắp tới. Hy vọng kỳ sau chúng tôi sẽ được may mắn hơn. Mọi ý kiến về tạp chí, xin gởi qua địa chỉ hung_long@gamevn.net

Tất cả tên thành viên viết bài đều là nick được đăng ký trong diễn đàn GameVN. All nicknames in this e-mag are registered at www.gamevn.com.

FINAL FANTASY VII
ADVENT CHILDREN

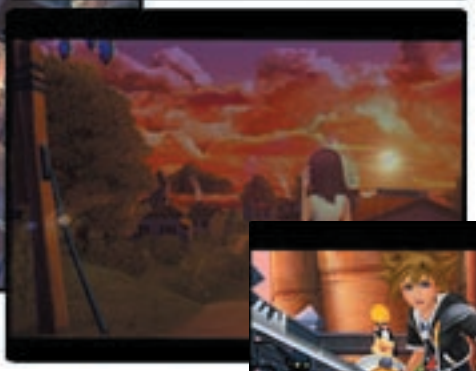
Square Enix đã trình chiếu một đoạn trailer ngắn về phim CG Final Fantasy VII: Advent Children trên DVD tại hội Tokyo Game Show đầu tháng 10 vừa qua. Cốt truyện sẽ tiếp nối 2 năm sau sự kiện của FF-VII, một thế giới tưởng chừng đã hoà bình lại bị đe doạ một lần nữa và Cloud phải tiếp tục chiến đấu chống Sephiroth. Bộ phim dài khoản 1 tiếng và sẽ phát hành vào Hè 2004 tại Nhật. Đội ngũ làm phim FFVII: Advent Children như sau:

Producer: Yoshinori Kitase
Director: Tetsuya Nomura
Co-Director: Takeshi Nozue
Composer: Nobuo Uematsu
Scenario Writer: Kazushige Nojima
Art Director: Yusuke Naora

Họa sĩ Tetsuya Nomura, người vẽ ra nhân vật FFVII, bây giờ là đạo diễn của phim, trong khi đó một người mới, Takayuki Teketani đảm nhiệm vai trò cũ Nomura trong phần design nhân vật. Điều đáng ngạc nhiên nữa là lần này là lần đầu tiên cốt truyện FF chỉ do một người viết. Có lẻ đây chỉ là phim chứ không phải game cho nên cốt truyện không quá phức tạp và không cần nhiều nhà văn hợp tác.

Square Enix cũng đính chính lại tin đồn về việc họ đang làm FFVII remake. Công ty nói rằng họ không có dự định sẽ làm lại FFVII tại vì máy PS2 có hỗ trợ game PS1 rồi khiến việc làm lại FFVII trở nên vô nghĩa do người chơi vẫn có thể chơi FFVII original mà không cần phải mua phiên bản remake mới. FFVII remake thì không có, vậy thì FFVII-2 thì sao? Square Enix vẫn chưa khẳng định là không có.

Ngoài ra, Square Enix sẽ phát hành Final Fantasy X-2: International +Last Mission tại Nhật vào tháng 12 năm nay. FFX-2:International+Last Mission sẽ bổ sung thêm hai bộ y phục mới và một nhiệm vụ mới --Last Mission-- cốt truyện được tiếp nối sau 3 tháng của thời gian cốt truyện FFX-2 kết thúc. Mục tiêu của nhiệm vụ này là phải đi lên tầng cuối cùng của một tòa tháp. Tuy nhiên, nhiệm vụ chỉ cho phép một nhân vật đi mà thôi và nhân vật chỉ dùng được những item tìm thấy trong tháp này (sounds hard!). Nếu như người chơi có 1 file save hoành chỉnh của FFX-2 thì nhiệm vụ sẽ mở rộng thêm phần cốt truyện.



KINGDOM HEARTS II

Năm ngoái, SquareEnix (trước kia là Square) đã gây một cú sốc rất mạnh đối với các fán của Final Fantasy khi trưng bày một poster diva Yuna hoàn toàn trái ngược với phong cách của Square từ trước. Năm nay, cũng tại Tokyo Game Show, Square lại tiếp tục "khủng bố" các gamers khi chính thức công bố một tí thông tin về sản phẩm của họ.

Đầu tiên là Kingdom Hearts: Chain of Memories, được thiết kế cho Gameboy Advance. Cũng với những nhân vật quen thuộc Sora, Donald và Goofy, Square đã đưa người chơi vào thế giới huyền diệu của Kingdom Hearts trong môi trường 2D của máy GBA.

Square Enix đã công bố những thông tin chính thức về sự quan tâm của họ đối với phiên bản tiếp theo của trò chơi Kingdom Hearts – Kingdom Heart II. Chiếc chìa khoá Keyblade, Sora, Kairi, Riku… vẫn do ngài Tetsuya Nomura phụ trách thiết kế, Shinji Hashimoto-giám đốc sản xuất, Yoshinori Kitase-phó giám đốc sản xuất, Kazushige Nojima-phụ trách phần văn, lời thoại, kịch bản và Yuuichi Kanemori-phụ trách hệ thống, kế hoạch của các trận đánh… Và cho đến bây giờ, chúng ta vẫn còn đặt một dấu chấm hỏi nữa. Người phụ trách âm nhạc sẽ là ai đây, liệu sẽ là Nobuo Uematsu hay vẫn là bà Yoko Shimomura?

Về nhân vật chính, vẫn với mô-típ cũ, những người lồng tiếng cũ (Voice Actor) nhưng SquareEnix sẽ cho thêm vào một phong cách mới của chính hãng. Giống như Yuna trong FF X-2, nhóc tì Sora của chúng ta cũng sẽ có một bộ trang phục mới trông thật bắt mắt. Một số nhân vật mới trong các phim hoạt hình của Disney cũng như một số nhân vật của FF nữa sẽ xuất hiện, và đương nhiên là những nhân vật được yêu thích nhất rồi. Cốt truyện của trò chơi lần này hình như cũng xoay quanh nhóc tì Sora để giải quyết cho hết tất cả những khúc mắt, những vấn đề mà Square Enix và Disney chưa chịu thanh toán ở phiên bản trước. Kingdom Hearts I vẫn hãy còn nhiều

đấu chấm hỏi lắm. Ngoài những thông tin quý giá trên thì nhóm phát triển KH 2 của SquareEnix vẫn không chịu tiết lộ thêm một vấn đề gì nữa.

Một điều thú vị mà chúng ta nên biết nữa: nhóm phát triển game đã thuật lại với nhau rằng là ngài Buena Vista đã đề nghị họ làm đến những 20 "vòng" cho Kingdom Hearts II. Nếu thực sự đây là sự thật thì để chơi hết KH 2 quả là… một kì công.

Kingdom Hearts II này hứa hẹn nhiều thú vị. SquareEnix hứa rằng chắc chắn KH2 sẽ khó hơn phiên bản Kingdom Hearts Final Mix. Cơ hội đụng độ các trận đánh nhiều hơn và độ khó sẽ được nâng đến mức khó nhất. Ngoài ra, hệ thống trận đánh sẽ có mới một vài điểm, tuy nhiên thì cái mới ở đây là mới dựa theo hình thức cũ, có khác chăng chỉ là phong cách thể hiện. Lấy một ví dụ là FFX-2 so với FF X, cũng khác nhưng không đến nỗi nào, như là sẽ có thêm một vài lệnh mới cho phép ta thực hiện một số hành động mới, v.v. Bên cạnh đó, trang phục cũng rất quan trọng nhưng hãy yên tâm, hy vọng Tesuya Nomura thể hiện tốt phần này. Ở KH2, tôi hy vọng sẽ có 2 đổi mới được xem là rất quan trọng và cần thiết: đó là hệ thống Camera và hệ thống của Gumi Ship. Thật khó chịu với Camera và phong cách xây dựng Gumi Ship ở phiên bản cũ.

-Memory Castle

Tạp chí Dengiki PlayStation (DM): Kế hoạch về Kingdom Hearts II được bắt đầu vào lúc nào?

Tetsuya Nomura (TN): Kế hoạch đã được tiến thành sau khi phát hành Kingdom Hearts Final Mix.

DP: Tại sao ông quyết định thiết kế một game Kingdom Hearts cho máy Gameboy Advance?

TN: Từ bọn trẻ, bọc nhóc rất muốn chơi một Kingdom Hearts trên GBA. Đây là một đòi hỏi chính đáng, vì thế tôi quyết định cho ra đời Kingdom Hearts: Chain ò Memories.

DP: Không có một thế giới Disney nào trong Kingdom Hearts II được bật mí hết. Vậy trong Kingdom Hearts II có thêm các thế giới khác không?

TN: Dĩ nhiên, thế giới trong Kingdom Hearts II sẽ nhiều hơn Kingdom Hearts I. Kingdom Hearts II sẽ có thêm vài thế giới mới song song với các thế giới đã có trong Kingdom Hearts.

Lưu ý: đây chỉ là đoạn trích dẫn chính, các phần "râu ria" đã được lượt bớt.

YUNA IS BACK ! Bạn thì sao?

TEEN T Suggestive Themes Violence
ESRB
DOLBY DIGITAL PRO LOGIC II
PlayStation.2
SQUARE ENIX.

©2003 SQUARE ENIX CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. ALTERNATE COSTUME DESIGN: TETSU TSUKAMOTO. FINAL FANTASY IS A REGISTERED TRADEMARK OF SQUARE ENIX CO., LTD. SQUARE ENIX IS A TRADEMARK OF SQUARE ENIX CO., LTD. "PLAYSTATION" AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. THE RATINGS ICON IS A TRADEMARK OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. DOLBY, PRO LOGIC, SURROUND EX AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES.

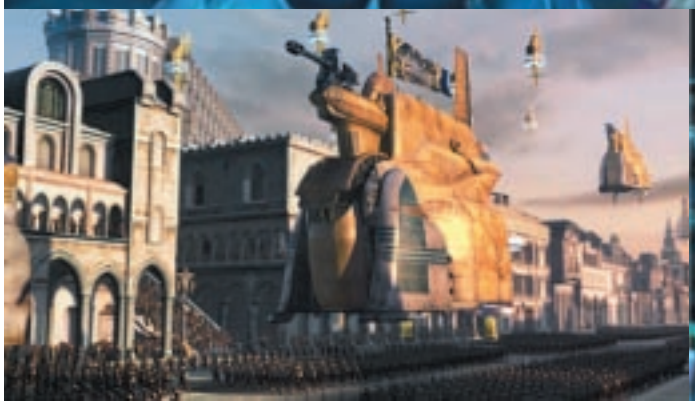
Với game Final Fantasy XI chơi hoàn toàn online, fans khắp thế giới lo lắng là dòng game Final Fantasy mà họ yêu thích bấy lâu nay đã đến hồi kết thúc. Tuy nhiên, ông Hironobu Sakaguchi, soa dịu lòng tin của các fan rằng dòng game Final Fantasy vẫn được Square tiếp tục phát triển. Lời nói của ông trở thành sự thật trong số tạp chí Nhật Shonen Jump phát hành vào ngày 19 tháng 11: hình ảnh đăng tải với dòng chữ bắt mắt **Final Fantasy XII**; tấm hình này đã mau chóng được scan và up lên mạng internet sau đó, ngay khi một số fans cuồng nhiệt nhận được thông tin nóng bỏng này. Thế là tin FFXII đã được loan truyền khắp nơi.

Trong buổi họp báo tại Nhật, Square chỉ tiết lộ cho chúng ta biết hai nhân vật chính trong game: Vaan và Ashe. Qua cách nhìn đầu tiên, đồ họa trong FFXII vượt trội hơn FFX một bậc nữa rồi. Nếu bạn nghĩ rằng Yuna trong FFX-2 thật là "hot" thì Ashe lại càng khêu gợi hơn với chiếc váy hồng thật ngắn (wow!). Chưa biết FMV trong game thế nào nhưng chưa gì Ashe đã có thể chinh phục lòng yêu mến của các nam gamer rồi. Nếu Ashe để lại cho bạn ấn tượng sâu sắc cho phái nam, còn Vaan thì sao? Nếu nhìn thoáng qua, Vaan trong khá trẻ, "đẹp trai" kiểu bishonen đấy (pretty boy). Nhìn chung, trang phục của cả 2 nhân vật đầu tiên được công bố trông cũng khá bắt mắt. Những tấm hình ảnh khác càng làm game FFXII thêm bí ẩn như tấm ảnh vệ sĩ mặc giáp cưỡi con chocobo chiến đấu và cảnh một thành phố rất hiện đại. Tuy Square vẫn chưa tiết lộ cốt truyện của FFXII như thế nào, nhưng chúng ta cũng có thể nhận thấy được rằng cái thế giới này vừa huyền bí vừa hiện đại như thế giới của FFVI và FFIX. The crystal comes back? Final Fantasy 6 x 2?

-Memory Castle

GAMEVN.COM

Wow, sexy!



KOEI THÔNG BÁO SAMURAI WARRIORS

Để đổi phương hướng làm game dựa theo lịch sử, theo tin từ Koei thì ngày 26/02/2004 họ sẽ phát hành game Sengoku Musou (JP). Đây là game dạng action có cách chơi tương tự như game Dynasty Warriors, cũng do Omega Force phát triển . Bối cảnh lịch sử của game được lấy vào cùng thế kỷ 15, Nhật Bản, tương tự như thời kỳ của game Nobunaga's Ambition. Bản tiếng Anh của game sẽ được phát hành sau đó vài tháng và lấy tên là Samurai Warriors.

MICROSOFT, NAMCO THẮNG ĐẤU GIÁ 3DO

Sau khi hãng 3DO lập đơn khai phá sản đầu năm nay, tất cả tài sản còn lại của hãng này - tính luôn cả bản quyền của các game đều được đem ra bán đấu giá. Hãng Namco đã trả giá cao nhất trong cuộc đấu giá này khi hãng trả 1.5 triệu Mỹ kim để mua bản quyền *Street Racing Syndicate*, game sẽ được phát hành trở lại trên PS2 vào năm 2004. Ubisoft mua *Might & Magic* RPG với giá 1.3 triệu, Microsoft mua *High Heat Baseball* với giá bèo 460,000, và Crave Entertainment đã chịu trả 750,000 để trở thành căn cứ quân sự mới của dòng game *Army Men.*

ATI CHẾ TẠO CHIP CHO XBOX 2

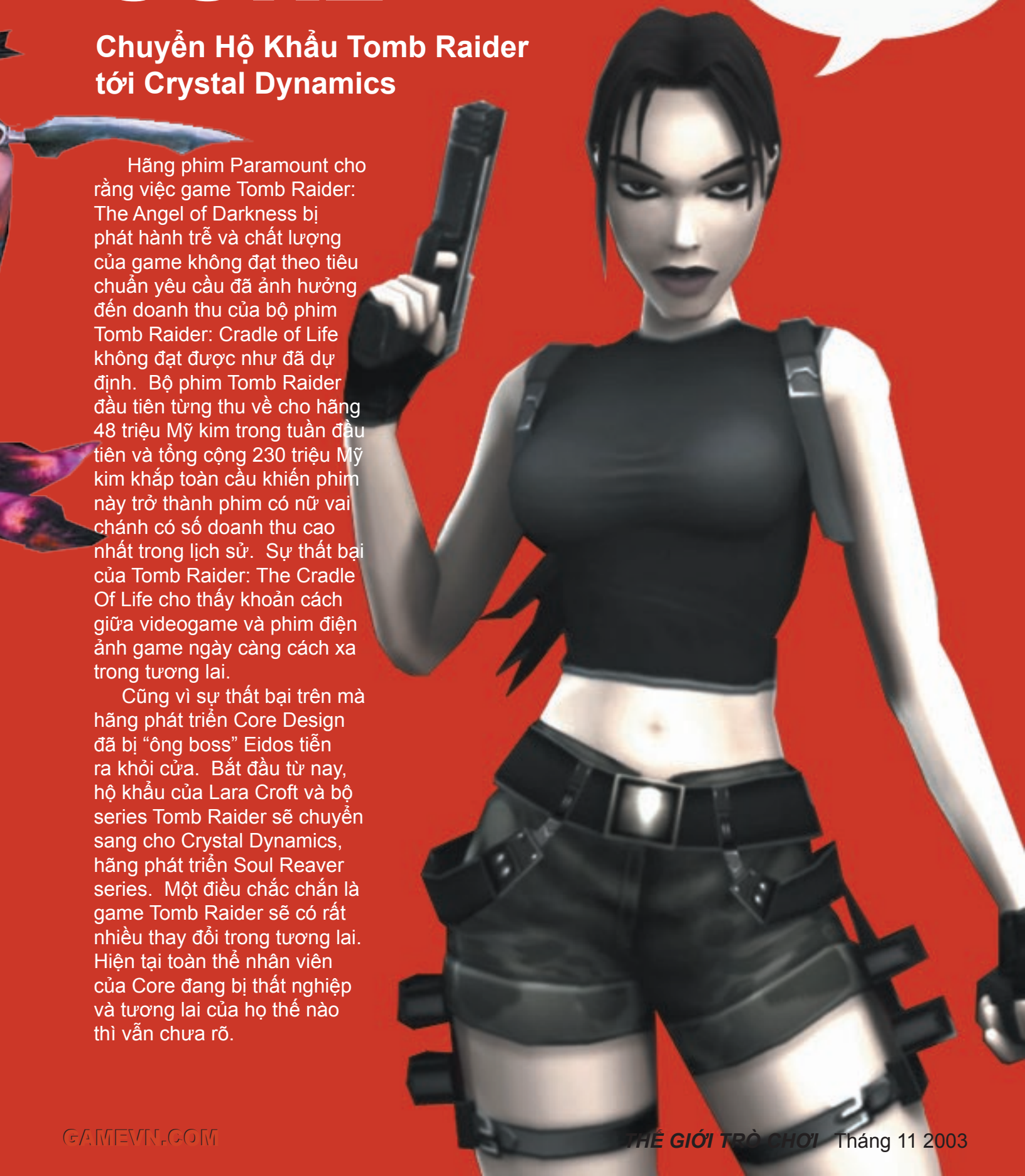
Thông tin hãng ATI đang hợp tác với Microsoft về việc chế tạo ra graphics chip đặc biệt cho Xbox 2 vừa qua là một cơn sốc khá lớn đối với địch thủ của mình, Nvidia. Hãng ATI không có sản xuất phần graphics hardware cho Xbox 2 nhưng Microsoft sẽ sản xuất nó theo design của ATI.

Hãng ATI cũng có thể sẽ nhận một mối giao dịch như vậy với Nintendo, nhưng chắc chắn design của hai mối giao dịch sẽ không giống nhau. ATI có tới 2 nhóm khác nhau làm việc cho 2 project, mỗi nhóm đều có năng lực riêng và ý tưởng riêng nên chuyện design chip giống nhau là không thể có. Microsoft dự tính console sắp tới, tạm gọi là Xbox 2 sẽ có thể phát hành vào cuối năm 2005 hoặc 2006. Giám đốc hãng ATI, ông David Hufford nói rằng bộ máy sẽ có đầy đủ khả năng để chơi các digital media, ngay cả việc kết nối với máy vi tính.

GAMEVN.COM

EIDOS SA THẢI CORE

Chuyển Hộ Khẩu Tomb Raider tới Crystal Dynamics



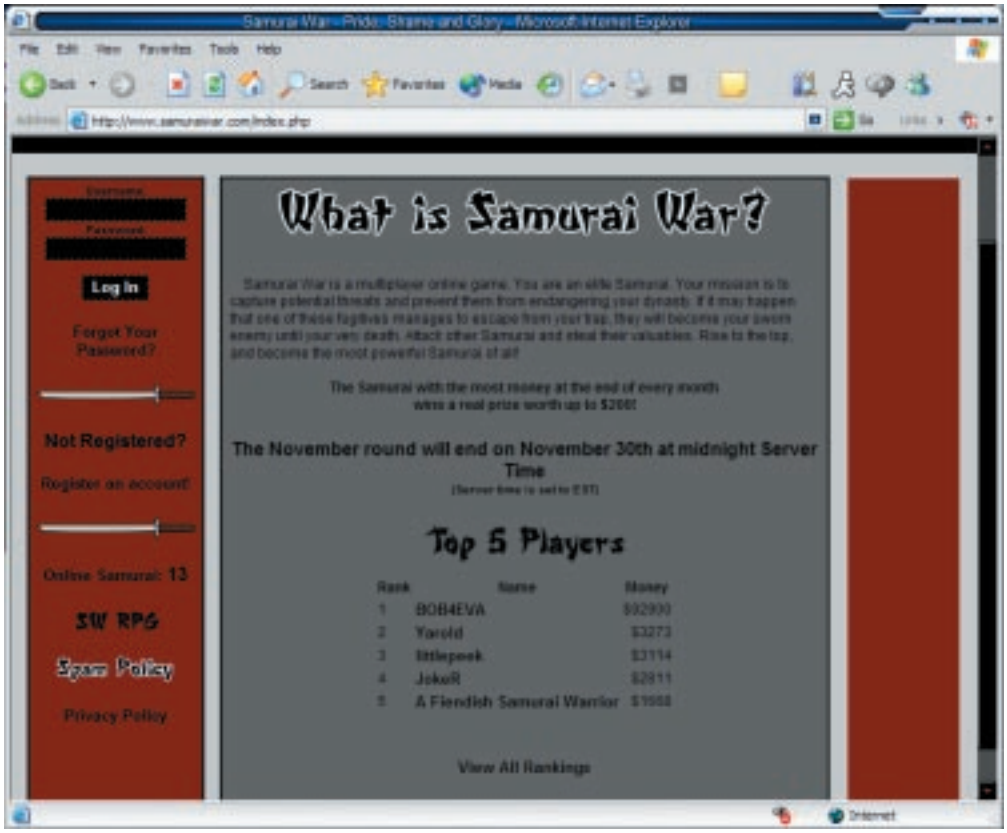
Hãng phim Paramount cho rằng việc game Tomb Raider: The Angel of Darkness bị phát hành trễ và chất lượng của game không đạt theo tiêu chuẩn yêu cầu đã ảnh hưởng đến doanh thu của bộ phim Tomb Raider: Cradle of Life không đạt được như đã dự định. Bộ phim Tomb Raider đầu tiên từng thu về cho hãng 48 triệu Mỹ kim trong tuần đầu tiên và tổng cộng 230 triệu Mỹ kim khắp toàn cầu khiến phim này trở thành phim có nữ vai chánh có số doanh thu cao nhất trong lịch sử. Sự thất bại của Tomb Raider: The Cradle Of Life cho thấy khoản cách giữa videogame và phim điện ảnh game ngày càng cách xa trong tương lai.

Cũng vì sự thất bại trên mà hãng phát triển Core Design đã bị "ông boss" Eidos tiễn ra khỏi cửa. Bắt đầu từ nay, hộ khẩu của Lara Croft và bộ series Tomb Raider sẽ chuyển sang cho Crystal Dynamics, hãng phát triển Soul Reaver series. Một điều chắc chắn là game Tomb Raider sẽ có rất nhiều thay đổi trong tương lai. Hiện tại toàn thể nhân viên của Core đang bị thất nghiệp và tương lai của họ thế nào thì vẫn chưa rõ.

GAMEVN.COM

Samurai War

Vinh quang, danh dự hay nhục nhã



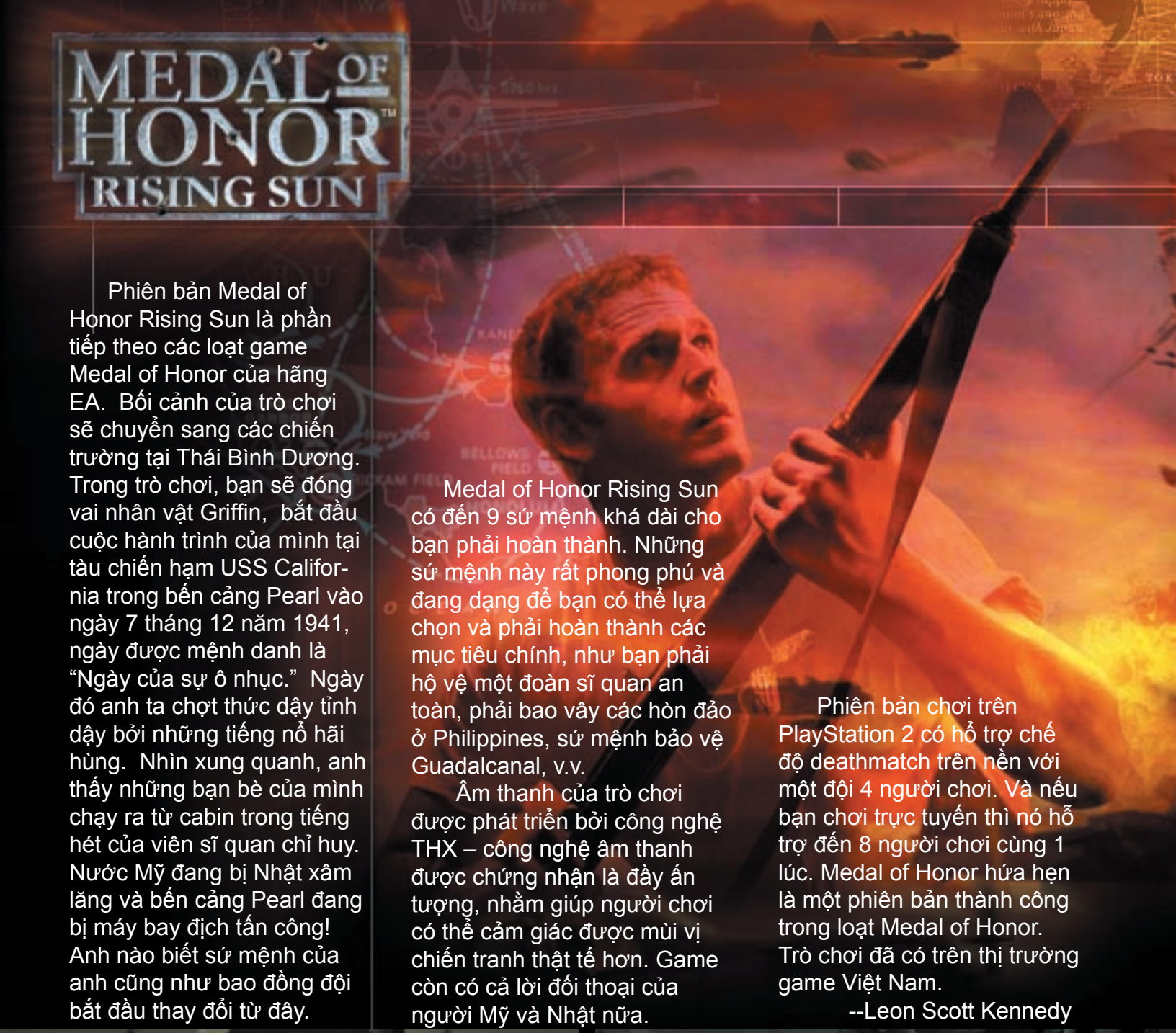
Các gamer của GameVN chắc đã khá quen thuộc với game loạn 12 sứ quân, một game từng một thời làm nên sóng gió không những ở trang web GameVN này mà còn ở các web về game của người Việt khác. Hiện nay, do game 12 sứ quân đang tạm thời ngừng hoạt động để tu sửa và bổ sung, các fan của game online chuyển sang các game khác vì nhiều người không biết nên làm gì trong thời gian chờ cho loạn 12 sứ quân trở lại. Một số tìm đến các game dàn trận khá tương tự như realthuzg hay tam quốc online. Vậy tại sao bạn không thử một lần chơi thử Samurai War, một game online thể loại nhập vai?

Trong game này, bạn sẽ đóng vai một samurai đi rèn luyện chính bản thân mình bằng cách quyết đấu với các samurai khác. Bạn sẽ bắt đầu với một cấp độ khá thấp, một nhân vật có sức mạnh chỉ vỏn vẹn ở con số 25 và vốn mang theo là: $0, coi như chẳng có gì. Tuy nhiên bạn đừng lo là sẽ bị các samurai cấp cao hơn tấn công liền vì có chế độ bảo vệ new commers. Khi đang nhập vào game, bạn sẽ được bảo vệ trong 60 phút nên không một ai có thể tấn công bạn được, và dĩ nhiên bạn cũng sẽ không tấn công người khác được (công bằng chứ nhỉ). Nếu bạn là đã biết một số điều cơ bản và muốn tham gia ngay vào cuộc chiến thì có thể cởi bỏ chế động bảo vệ đó. Bạn sẽ có thể tấn công các samurai khác để cướp tiền trong túi của các Samurai đó. Tốt nhất là bạn tìm các Samurai của máy tính để tấn công (các samurai đó có nick màu trắng), vì các đối tượng đó coi bộ dễ ăn nhất, nhưng phải chắc chắn là chỉ số sứ mạnh (power) của bạn mạnh hơn đối phương, còn không thì sẽ bị hạ đo ván và bị cướp sạch tiền. Trong trường hợp máu của bạn tụt xuống số 0 thì có ngay trung tâm y tế (clinic) sẵn sàng phục vụ chữa thương cho bạn (để đổi lấy tiền), một khi bạ n mạnh lên thì số tiền cần thiết để chữa thương càng tăng(như vậy sẽ công bằng hơn đối với những người yếu). Một khi có tiền trong túi, bạn có thể tham gia vào khoá huấn luyện samurai để tăng các chỉ số sức mạnh của mình lên. Bạn còn có thể liên minh để có lợi thế ở sức mạnh tập thể. Game sẽ reset hàng tháng để cho tất cả các bạn đều có cơ hội đăng quang 1 lần. Hiện nay VATC đang nghiêng cứu trò này và hy vọng sẽ có thể viết một bài hướng dẫn hoàn chỉnh để các gamer VN có thể tham khảo. Địa chỉ của game là:

www.samuraiwar.com

-VATC

MEDAL OF HONOR™ RISING SUN



Phiên bản Medal of Honor Rising Sun là phần tiếp theo các loạt game Medal of Honor của hãng EA. Bối cảnh của trò chơi sẽ chuyển sang các chiến trường tại Thái Bình Dương. Trong trò chơi, bạn sẽ đóng vai nhân vật Griffin, bắt đầu cuộc hành trình của mình tại tàu chiến hạm USS California trong bến cảng Pearl vào ngày 7 tháng 12 năm 1941, ngày được mệnh danh là "Ngày của sự ô nhục." Ngày đó anh ta chợt thức dậy tỉnh dậy bởi những tiếng nổ hãi hùng. Nhìn xung quanh, anh thấy những bạn bè của mình chạy ra từ cabin trong tiếng hét của viên sĩ quan chỉ huy. Nước Mỹ đang bị Nhật xâm lăng và bến cảng Pearl đang bị máy bay địch tấn công! Anh nào biết sứ mệnh của anh cũng như bao đồng đội bắt đầu thay đổi từ đây.

Medal of Honor Rising Sun có đến 9 sứ mệnh khá dài cho bạn phải hoàn thành. Những sứ mệnh này rất phong phú và đang dạng để bạn có thể lựa chọn và phải hoàn thành các mục tiêu chính, như bạn phải hộ vệ một đoàn sĩ quan an toàn, phải bao vây các hòn đảo ở Philippines, sứ mệnh bảo vệ Guadalcanal, v.v.

Âm thanh của trò chơi được phát triển bởi công nghệ THX – công nghệ âm thanh được chứng nhận là đầy ấn tượng, nhằm giúp người chơi có thể cảm giác được mùi vị chiến tranh thật tế hơn. Game còn có cả lời đối thoại của người Mỹ và Nhật nữa.

Phiên bản chơi trên PlayStation 2 có hỗ trợ chế độ deathmatch trên nền với một đội 4 người chơi. Và nếu bạn chơi trực tuyến thì nó hỗ trợ đến 8 người chơi cùng 1 lúc. Medal of Honor hứa hẹn là một phiên bản thành công trong loạt Medal of Honor. Trò chơi đã có trên thị trường game Việt Nam.

--Leon Scott Kennedy

GIỚI THIỆU

PS2 Một trong những games được mong đợi trình làng nhất trên PS2 là SOCOM II: U.S. Navy SEALs, bước nối tiếp cho game hành động online PS2 rất thành công của Sony và Zipper Interactive trong năm ngoái. Vì phiên bản đầu tiên được tung ra thị trường chỉ vừa 1 năm nên nhóm phát triển của Zipper Interactive đã rất nỗ lực để đảm bảo phần nội dung của game nhằm làm cho SOCOM II trở thành người kế thừa xứng đáng, trong điều kiện thời gian hạn hẹp.

Đôi chút khái quát cho những ai lỡ bỏ qua phiên bản đầu: SOCOM 1 là game đầu tiên được tung ra trong chiến dịch cạnh tranh của PS2 trên lĩnh vực game online với những đối thủ khác mà dân PC ưa thích vài năm gần đây, ví dụ như Counter Strike. Trọn gói SOCOM là một hộp lớn đựng game và một USB headset để người chơi có thể nghe, nói với những players khác, hoặc để thông báo mệnh lệnh cho đồng đội (ảo) khi chơi chế độ single-player. Không cần nói cũng rõ, SOCOM là một game đầy tham vọng mà Sony dành cho PS2 (mục đích là giành thị phần game online mà). Điểm yếu duy nhất trong phiên bản SOCOM đầu tiên này là chế độ chơi online có sơ hở, không ngăn chặn được cheat; tất nhiên điều này đã làm giảm tính quyết liệt khi chơi online với nhiều gamers. Khắc phục điều này là một trong những mục tiêu mà nhóm phát triển của Zipper Interactive hi vọng làm được với SOCOM II; SOCOM II sẽ có tất cả những gì mà người anh em của nó đã có, và đương nhiên là còn nhiều hơn .

Để bắt đầu, bạn có thể lựa chọn chế độ chơi online, chơi mạng LAN, hoặc phần Single-Player. Chế độ online cho phép bạn chơi cùng lúc với tối đa 15 đối thủ thông qua network adapter của PS2. Với phiên bản này bạn chỉ có thể chơi online nếu bạn có đường truyền internet băng thông rộng, nhưng nếu bạn không có thì cũng chưa đến nỗi tệ lắm, thông qua chế độ chơi trên mạng LAN bạn có thể kết nối 16 con PS2 lại với nhau. Chế độ Multiplayer cho phép bạn cùng (nhiều nhất) 8 đồng đội đương đầu với một phe khác trong 5 thể loại nhiệm vụ bao gồm đánh bom, giải cứu, ngăn chặn (triệt tiêu) và 2 thể loại

Hệ máy: PS2 Phát hành: SCEA Phát triển: Zipper Interactive Thể loại: Hành động

mới: đột kích và hộ tống. Nhìn qua phân loại nhiệm vụ là đủ biết chế độ Multiplayer bao gồm những nhiệm vụ giải cứu con tin; thành viên SEALs sẽ phải cố gắng để giải cứu con tin bị bọn khủng bố (terrorists) bắt giữ, hoặc đặt bom tại một vị trí được chỉ định, hoặc đơn giản hơn là "thịt" sạch tất cả thành viên của phe đối địch. Mỗi thể loại đều có nhiệm vụ rõ ràng cho 2 phe phải hoàn thành trong thời gian một ván đấu. Một ván đấu kết thúc khi một phe hoàn thành nhiệm vụ của mình, hoặc khi cả 2 phe đều không hoàn thành được nhiệm vụ trước khi hết thời gian qui định, hoặc khi tất cả thành viên của một phe đã "thăng thiên". Kết thúc số ván đấu qui định, phe nào thắng nhiều ván hơn sẽ thắng chung cuộc. Trong phiên bản mới sẽ có 12 maps cho chế độ Multiplayer, kèm theo 10 maps Multiplayer đã nâng cấp chỉnh sửa từ phiên bản đầu.

Nếu bạn không thích chơi Multi thì SOCOM II cũng có phần Campaign hoàn toàn mới cho chế độ Single-Player, với 12 nhiệm vụ mới tại những địa điểm khác nhau trên toàn thế giới, từ những nơi thôn quê vắng vẻ đến những chốn thành thị đông vui như Algeri, Albani, Brazil, Nga… Trong chế độ Single-Player, bạn không chỉ đơn độc tiêu diệt kẻ thù và chạy loăng quăng để hoàn thành mục tiêu, mà còn chỉ huy một SEAL team gồm 4 người để giúp cho mọi việc dễ dàng hơn. Bạn có thể điều khiển team của bạn thực hiện nhiều hoạt động, thí dụ đặt bomb, "dọn dẹp" những nơi có địch, hoặc di chuyển độc lập đến vị trí. Bạn truyền đạt mệnh lệnh bằng cách sử dụng một hệ thống chỉ huy (được hiển thị trên màn hình) dựa trên cấu trúc "Ai, làm gì, và ở đâu". Nếu như bạn không thích mệnh lệnh được hiển thị trên màn hình thì có thể sử dụng chiếc USB headset này được rồi. Biệt đội của bạn tất nhiên là được trang bị bằng những vũ khí tối tân nhất có thể, kể cả M4A1 và MP5, cũng như súng ngắn và súng bắn tỉa. Một điều làm cho fans của SOCOM thích thú hơn nữa trong phiên bản mới, đó là những loại vũ khí mới đã được thêm vào. Tổng cộng có hơn 15 loại vũ khí mới, bao gồm súng ngắn, súng tiến công (assault guns), súng bắn tỉa, shotguns, súng bán tựu động, súng máy, lựu đạn, và tất nhiên là cả RPG.

-chris redfield

CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

PS2

Nhắc đến Konami, thì trong chúng ta đều nghĩ ngay đến dòng game Metal Gear Solid huyền thoại. Nhưng Konami không phải chỉ có mỗi mình MGS là nổi bật. Trước đó, trên PS1, Konami cũng đã tạo ra một dòng game hết sức tuyệt vời. Trong chúng ta không ít người đã từng chơi qua và nghe đến cái tên này, đó là Castlevania hay còn gọi là "Lâu đài ma." Đây là một game kể về những vampire hunter đi tiêu diệt Dracula; Dracula cứ bị tiêu diệt rồi sống lại và cứ như thế. Có thể nói cốt truyện của dòng game này thì rất bình thường, nếu không muốn nói là nhàm chán. Tuy nhiên, không phải Castlevania nào cũng như thế. Game Castlevania: Symphony of the Night trên PS1 đã gây được tiếng vang, và cũng được xem là game Castlevania hay nhất thời bấy giờ. Sau một khoảng thời gian khá lâu biệt tăm, cuối cùng Konami cũng đã hồi sinh cho Castlevania thông qua phiên bản mới cho PS2: Lament of Innocence.

Hệ máy: PS2 **Phát hành: Konami** **Phát triển: KCET** **Thể loại: Hành động**

Phiên bản lần này rất hứa hẹn vì game được phát triển bởi đội ngũ đã phát triển Symphony of the Night, những người đã tạo ra series Castlevania trên GBA và Koji Igarashi. Nhằm thoát khỏi lối mòn, game đã được chuyển từ dạng 2D cổ điển qua 3D hoàn toàn. Game sẽ đưa ta về thế kỷ thứ 11, trong vai Leon Belmoth - người đầu tiên trong dòng họ Belmoth sử dụng roi và có câu cửa miệng là "No mas!" Vì là 3D nên khung cảnh được thiết kế rất rộng lớn. Lâu đài giờ đây không còn có vẻ an toàn như xưa nữa, thay vào đó là những yếu tố bất ngờ, rùng rợn của thể loại game phiêu lưu - kinh dị. Leon sẽ được học các đòn combo (đánh liên hòan) chứ không còn đơn điệu như trong các phiên bản trước nữa. Bản thân tôi thấy nó có vẻ rất giống với game Devil May Cry của Capcom, chính xác hơn là combo bình thường kết hợp với Ifrit. Bạn có thể nâng sức mạnh của roi lên với nhiều loại items phép thuật khác nhau. Ngoài vũ khí chính là roi thì trong game còn cho bạn thêm 5 vũ khí phụ. Các vũ khí này có thể kết hợp với 7 viên ngọc trong game. Các con trùm được tạo ra rất đa dạng và rất đầy đủ với những gamer ưa thích vampire (chẳng hạn như tôi) . Nếu bạn có dịp chơi qua game bắn súng Vampire Night, thì trong đây bạn sẽ gặp lại cũng kha khá những con trùm trong đó. Ngoài ra những quái vật vốn chỉ có trong truyền thuyết nay cũng có mặt trong lâu đài của Dracula, chẳng hạn như những con Golem hay ngay cả ... cái đầu của Medusa.

Đồ họa trong game được Konami trau chuốt khá kỹ lưỡng. Được chuyển thể từ 2D lên 3D cho PS2 nên những fan ruột của Castlevania sẽ rất ưa thích điều này. Nhân vật được thiết kế rất tốt, phù hợp với khung cảnh u ám của game. Các hiệu ứng đồ họa được dịp khoe mình, các cảnh lửa cháy, sét đánh, đất đá sụp đổ được làm rất công phu. Game có hỗ trợ Dolby Pro Logic II và những đoạn sound track rất hay. Ngôn ngữ của game là tiếng Anh. Mặc dù vậy bạn vẫn có thể vào phần option và chỉnh lại là tiếng Nhật để được nghe những giọng nói tiếng Nhật nguyên gốc.

Với những gì đang được thực hiện, thì Castlevania: Lament of Innocence đủ để chứng tỏ mình là một game đáng mong đợi bên cạnh hàng loạt tuyệt tác khác của Capcom. Với những fan vốn đã mê Castlevania từ lâu, và các game action khác của Konami thì càng khó bỏ qua Lament of Innocence.

-Jenkins

GIỚI THIỆU

Silent Storm là game thuộc thể loại turn-based tactical squad combat (tạm dịch là game chiến thuật chiến trận tiểu đội), giống như Jagged Alliance hay X-COM. Gần đây, hầu như chẳng có game nào thuộc loại này thực sự để lại ấn tượng. Với Silent Storm, hãng Nival Interactive hi vọng sẽ làm sống lại thể loại game này. Với bản demo của Silent Storm, bạn có thể dễ dàng nhận ra rằng trò chơi có vẻ như đã vay mượn bộ gameplay của những game trước và kết hợp chúng với những ý tưởng mới. Và kết quả thực sự đầy hứa hẹn.

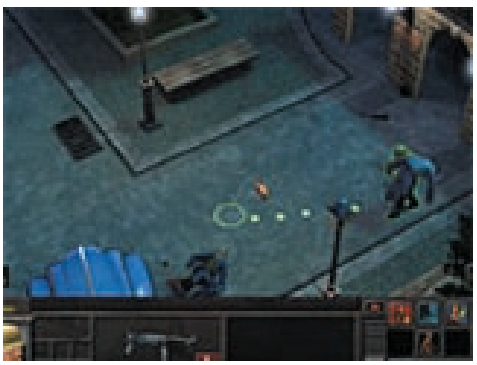
Bối cảnh game Silent Storm dựa trên những chiến dịch quân sự của Đệ Nhị Thế Chiến, vào năm 1943, khi quân Đức xuất hiện ở nước Anh. Đây không phải là chiến dịch quân sự lớn, nhưng lại ẩn chứa nhiều hoạt động bí mật lôi cuốn bạn ở cả hai phe: Đồng Minh (Allies) và Phát Xít. Quân Đồng Minh cố khám phá xem chính xác quân Đức đang làm gì với chương trình vũ khí bí mật của chúng, còn quân Đức lại muốn tống khứ người Anh ra khỏi quê nhà của họ.

Tuy là game chiến thuật nhưng Silent Storm lại có những nét giống game nhập vai. Vào đầu trò chơi, bạn sẽ phải chọn lựa nhân vật từ 6 nghề nghiệp khác nhau: grenadier (chuyên về lựu đạn), sniper (thiện xạ), soldier (chuyên về vũ khí hạng nặng), scout (gián điệp tình báo), engineer (chuyên gia chất nổ) và medic (trị thương). Bạn cũng có thể tự điều chỉnh các kĩ năng để tạo cho mình một lớp nhân vật riêng. Mỗi phe có 3 quốc tịch để bạn áp đặt lên các nhân vật của mình, tuy nhiên có vẻ như điều này chỉ tác động đến những trang thiết bị ban đầu và giọng nói của các nhân vật. Ngoài ra, bạn cũng có thể thay đổi ngoại hình và ngôn ngữ cho họ.

Hệ máy: PC **Phát hành: Encore** **Phát triển: Nival Interactive** **Thể loại: Chiến thuật**

Mỗi lớp nhân vật có những kĩ năng (skill) đặc biệt khác nhau giúp bạn hoàn thành nhiệm vụ. Đặc biệt, trong những trận chiến, bạn có thể tăng điểm kinh nghiệm cho các nhân vật để lên level, cho phép các nhân vật học các kĩ năng mới. Điều này có thể làm bạn liên tưởng đến Diablo II? Tuy nhiên, mỗi kĩ năng chỉ có 1 cấp độ, do đó bạn không cần phải đắn đo suy nghĩ xem nên ném skill point vào đâu. Mỗi lớp nhân vật có các bộ kĩ năng và những vai trò khác nhau trong trận chiến. Ví dụ: sniper có kĩ năng cho phép bạn đạt tới giới hạn sức công phá của các viên đạn với mọi cú bắn, scout có kĩ năng cho phép bạn phát hiện quân địch từ khoảng cách rất xa; vì vậy bạn cần tận dụng tất cả các lớp nhân vật và nhớ trang bị đến tận răng cho họ.

Trong trò chơi, bạn sẽ lần lượt thực hiện nhiều nhiệm vụ ở nhiều điểm khác nhau trên bản đồ. Ngăn chặn các vụ cướp nhà băng, tìm các tài liệu mật, giải cứu tù nhân. Ngoài ra, trong



game, bạn sẽ gặp vài cuộc đụng độ nhỏ. Những cuộc đụng độ ngẫu nhiên này không liên quan đến cốt truyện, đó đơn giản chỉ là cơ hội để bạn kiếm EXP lên level.

Những loại vũ khí trong Silent Storm được thiết kế theo đúng chuẩn các loại vũ khí trong Chiến tranh Thế giới 2: súng lục, súng trường, súng máy, lựu đạn và nhiều thứ khác. Vũ khí của các nước khác nhau dùng các loại đạn khác nhau, do đó bạn cần để ý xem đã lấy đúng loại đạn chưa, có vẻ như hơi khó khăn khi bạn chẳng phải là chuyên gia đạn dược, nhưng may thay, nếu bạn rê chuột đến đúng loại đạn thì nó sẽ sáng lên. Mỗi nhân vật có thể mang tối đa 2 loại vũ khí trên mình. Mức độ dễ sử dụng của các loại vũ khí cũng khác nhau. Các nhân vật của bạn nếu dùng thường xuyên 1 loại vũ khí nào đó thì dần dần, họ sẽ sử dụng vũ khí đó hiệu quả hơn. Vũ khí có 2 chế độ: bắn nhanh và bắn chính xác.

Khi chơi, bạn có thể di chuyển 1 cách tự do cho đến khi gặp kẻ thù, lúc đó game sẽ tự động chuyển sang dạng turn-based. Như các game của cùng thể loại, bạn phải luôn để ý đến AP (action point) của mình. Chạy sẽ tốn ít AP hơn trườn, do đó bạn sẽ di chuyển được khoảng cách dài hơn, nhưng đồng thời

GIỚI THIỆU

cũng gây ra nhiều tiếng động hơn. Một cú bắn nhanh sẽ tốn ít AP hơn 1 cú bắn được nhắm chính xác nhưng sẽ kém chính xác (sure!). Tất nhiên, khi bạn hết lượt đi, sẽ đến lượt kẻ thù. Do đó bạn nên có những quyết định chính xác trong lượt đi của mình, nếu không, đang trườn đến ngưỡng cửa mà hết AP thì bạn chẳng khác gì một con cừu non làm mục tiêu tập bắn cho kẻ thù. Trong Silent Storm cũng có lượt cắt ngang, giống như Jagged Alliance. Trong lượt đi của 1 bên, các nhân vật của phe đối phương được "ẩn", nếu bạn di chuyển đến vị trí quân địch ẩn nấp, chúng sẽ ngay lập tức sử dụng lượt cắt ngang tấn công bạn, mặc cho bao nhiêu AP bạn còn.

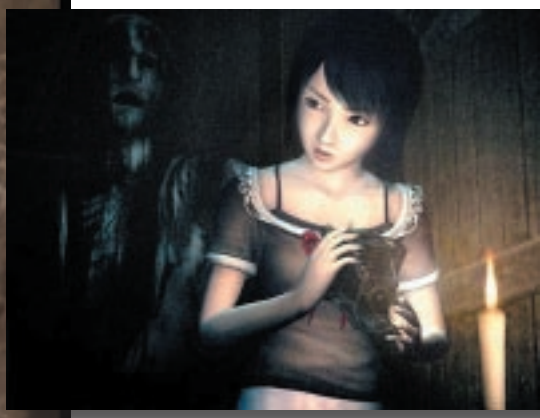
Trò chơi còn có những điểm rất thú vị và thực tế. Đạn súng trường có thể xuyên thủng tường cũng như quân lính – bạn có thể giết 2 người chỉ với 1 cú bắn từ 1 vị trí tốt, vì viên đạn sẽ xuyên qua mục tiêu đầu tiên và bay thẳng đến mục tiêu tiếp theo. Môi trường của game được thiết kế với những hiệu ứng phá huỷ rất tuyệt. Nếu bạn đứng sau một hàng rào gỗ, bạn vẫn có thể bị bắt lửa khi hàng rào cháy. Một khẩu súng máy có thể phá huỷ một cánh cửa gỗ và nhân tiện tiêu diệt luôn những quân địch nấp ngay sau nó, và sau khi bạn đã hạ được cánh cửa, một viên lựu đạn sẽ giúp bạn dọn sạch căn phòng. Bạn còn có thể thổi tung 1 căn phòng lên với thuốc nổ. Chẳng hạn trong tầng hầm chất đầy những thùng thuốc nổ, chỉ cần 1 viên đạn lạc trúng vào 1 thùng, thùng thuốc nổ sẽ nổ tung và tất nhiên kéo theo vụ nổ hàng loạt của những thùng bên cạnh, tạo nên vụ nổ khủng khiếp tiêu diệt cả tầng hầm, và tất nhiên cả tầng nhà phía trên. Và ngạc nhiên hơn, cả những người ở tầng phía trên cũng bị lọt xuống.

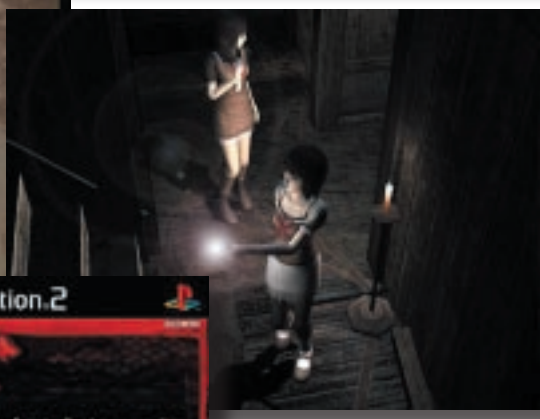
AI của trò chơi thực sự là thách thức đối với bạn. Quân địch luôn có cách bao vây bạn rất hiệu quả và sẽ không ngại gì mà nhét cho bạn 1 bụng đạn chì. Chúng cũng có thể dùng tấn công bạn từ bên sườn nếu có thể. Tuy nhiên điểm nổi bật nhất trong AI của game là khả năng thích ứng với hoàn cảnh. Nếu đồng đội của chúng bị giết trong phòng, chúng sẽ tìm con đường khác để đột nhập nhằm gây bất ngờ cho bạn. Nếu bạn phá huỷ 1 bức tường, tầm nhìn của bạn sẽ được mở rộng và quân địch cũng biết tận dụng điều này. Với khả năng AI của máy. Bạn thực sự phải luôn tính toán cho những hành động kế tiếp của mình cũng như phải đoán được những hành động tiếp theo của kẻ thù.

Nếu bạn là fan của thể loại chiến thuật turn-based, thì không nên bỏ qua Silent Storm.

-arthas

Game sẽ phát hành vào tháng 12.





If you thought the first one was scary, then wait unil you get Fatal Frame 2: Crimson Butterfly

TECMO

SILENT HILL 3

Game kinh dị hàng đầu hiện nay

Hệ máy: PS2
Phát hành: Konami
Players: 1
Thể loại: Survival Horror

PS2

Silent Hill (SH) khi mới phát hành đã từng bị một số báo chí gọi nó là Resident Evil (RE) clone và không dành cho nó một tình thương nào. Tuy nhiên thời gian đã làm thay đổi con người cũng như suy nghĩ của họ, Silent Hill 2 đã chứng minh cho tất cả các fan yêu thích thể loại game kinh dị là game Silent Hill không phải là một bản sao của Resident Evil mà nó có một chỗ đứng và địa vị riêng như ai. Gameplay của Silent Hill có thể không lôi cuốn bằng Resident Evil nhưng cốt truyện thì lại ấn tượng hơn. Trong khi các fan của thể loại game kinh dị thất vọng vì hãng Capcom đã di chuyển Resident Evil series sang GameCube thì hãng Konami đã cho phát hành Silent Hill 3 (SH3) để củng cố địa vị của mình trên hệ máy PlayStation 2. Trong trường hợp fan của RE không có GameCube để chơi RE0 thì ít ra họ còn có game SH3 để chơi rồi. No complain, eh? Silent Hill 3 được phát hành tại Bắc Mỹ vào tháng 8, sau phiên bản Nhật 1 tháng, và sau phiên bản Âu Châu 3 tháng. Tôi có phần bất ngờ là phiên bản Bắc Mỹ ra sớm như vậy vì tôi tưởng phải tới tháng 10 thì mới có. Trong lúc tôi đi mua Virtua Fighter 4: Evolution thì thấy Silent Hill 3. Cảm tưởng đầu tiên của tôi là cool, nhân vật chính bây giờ là con gái. Để xem tâm lý của con gái được thể hiện trong SH3 khác con trai thế nào.

Khi ngồi chơi, tôi cảm thấy SH3 thiếu cái gì đó của một game mang tên Silent Hill. Tuy khung cảnh thật rùng rợn và âm thanh khiến tôi hồi hộp tiến tới

MATURE 17+
M
ESRB

ƯU ĐIỂM:
+ Đồ họa & âm thanh tuyệt
+ Khung cảnh âm u, rùng rợn
+ Kèm đĩa game soundtrack

KHUYẾT ĐIỂM:
- Control và camera vẫn tệ
- Cốt truyện tạm chấp nhận

LỜI KẾT:
Game kinh dị hàng đầu hiện nay tuy có khuyết điểm. Don't let this game pass you buy.

9/10

phía trước nhưng cái cốt truyện bí ẩn về nữ nhân vật chính, Heather không làm tôi ấn tượng mấy. Nếu bạn còn nhớ, cốt truyện của SH đầu tiên là về Harry Mason đi tìm đứa con gái bị mất tích trong tai nạn xe hơi. Còn trong SH2 thì bạn đống vai trò của James Sunderland trở về Silent Hill để tìm ra sự thật là vợ của anh ta có phải đã thật sự qua đời 3 năm trước hay không tại vì anh nhận những dòng nhắn là cô ta đang đợi anh ta ở nơi đó. Nếu so sánh, tất cả SH2 fan chắc sẽ nhìn nhận là SH2 có cốt truyện tuyệt vời nhất trong các game kinh dị. Thế thì tại sao cốt truyện của SH3 lại không hay bằng SH2 ? Đó còn tùy vào bạn đánh giá SH2 và mong đợi SH3 như thế nào. Nếu bạn mong đợi SH3 có cốt truyện như SH2 thì bạn sẽ thất vọng như tôi. Tuy nói vậy, tôi rất thích cái ý kiến cho nhân vật chính là nữ vì nói thật, coi phim ma, coi phim kinh dị mà nhân vật chính là đàn ông thì kém phần hấp

dẫn rồi; game thì cũng thế thôi. Tính cánh của Heather rất giống các cô gái tuổi thành niên bây giờ: vô tư. Cốt truyện bao quanh Heather được trình bày sẽ làm người chơi tò mò, thắc mắc là chuyện gì đã xảy ra: tại sao một cô gái như Heather lại bị kéo vào cái thế giới Silent Hill này, những người xuất hiện biết Heather thật sự là ai... Trong game SH3, tất cả thắc mắc của người chơi sẽ được trả lời chứ không như 2 game trước. Tuy nhiên, vẫn có một số thắc mắc khác lại bị bỏ quên, không có câu trả lời. Có thể đây chính là ưu điểm của dòng game SH, người chơi phải tự tìm hiểu, tự suy nghĩ ra câu trả lời. Rất tiếc những cái thắc mắc được game trả lời thì tôi đã đoán ra từ trước rồi nên khi cốt truyện về sau tính làm người chơi sửng sốt, ngạc nhiên thì tôi lại không thấy bất ngờ gì. Còn những cái tôi thấy vô lý thì game lại không giải thích.

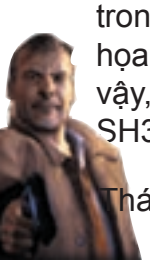
Team Silent của hãng Konami có từng thông báo là SH3 sẽ trở về nguồn cội của SH series. Lúc đầu tôi không hiểu rõ trở về nguồn cội của SH series là ra

sao nhưng khi chơi SH3 thì đã hiểu ra nguồn cội tức là cái town Silent Hill vẫn không có gì thay đổi. Bạn có thể nhận ra rằng rất nhiều chỗ bạn đã gặp trong SH2 và những sự kiện của game trước được nhắc lại nhưng qua cách nhìn của Heather. Cốt truyện của SH3 cũng có phần bí ẩn, hấp dẫn nhưng nó không có sâu sắc bằng cốt truyện của SH2 và nó diễn biến quá chậm khiến phần đầu của game boring hơn là sợ hãi. Một điểm tôi cảm thấy tiếc không có trong SH3 là phần đi sâu về tâm lý trong SH2. Game vẫn có nhiều cảnh buồn, cảm

động nhưng độ sâu ảnh hưởng tâm lý lại không có bao nhiêu. Các phần eding cũng không đem lại bất ngờ gì vì nếu bạn là một fan chơi game SH kỹ càng thì có thể đã đoán ra kết cuộc như thế nào rồi. Một trong 3 phần ending được xứng đáng tặng cho 4 chữ L-A-M-E. Có lẻ tôi đã quá kỳ vọng vào cốt truyện của SH3 nên mới thất vọng. Nếu bạn là người mới chơi game kinh dị thì tôi nghĩ bạn sẽ rất thích SH3 đấy.

Về đồ họa, tôi chắc chắn SH3 có thể xếp đồng hạng với những game có đồ họa đẹp nhất hiện nay trên PlayStation 2. Các khung cảnh được dàng dựng rất tỉ mỉ khiến người chơi cảm giác được cái ác mộng mà Heather đang gặp phải. Nhân vật rất có sắc, khiến họ giống người thật hơn là ảo ảnh. Điều tuyệt vời hơn nữa là đồ họa trong cảnh cutscene chính là đồ họa sử dụng trong game! Đúng vậy, với real-time graphics của SH3 đẹp hơn cả những cảnh phim CG của SH2 thì SH3 đâu còn cần đến phim CG làm chi nữa. Khuyết điểm duy nhất là mặc dù độ chi tiết của các con quái vật được làm rõ ràng hơn nhưng xét về mức độ sáng tạo thì lại không so sánh bằng game trước. Trong game không có nhiều loại quái vật khiến bạn phải hoảng hốt, sợ hãi tột độ vì chúng quá bình thường.

Gameplay của SH3 cũng không có gì thay đổi đặc biệt. Như các game SH và game kinh dị, bạn sẽ chạy vòng vòng tìm xem cánh cửa nào có thể vào được; nếu cửa bị khoá thì phải quay trở lại để kiếm chìa khóa; rồi giải đáp các puzzle hóc búa; đi vào cảnh khác hy vọng là bạn đi tới đúng chỗ game yêu cầu... Một sự thay đổi khác SH1 và SH2 là trong SH3, bạn không bị bắt buộc chạy tới chạy lui trong sương mù vô ích nữa. Bạn sẽ ở trong nhà nhiều, làm quen các khung cảnh xung quanh lâu hơn. Tốc độ di chuyển của Heather cũng nhanh hơn James "slowpoke". Mỗi lần nhớ tới James chạy thì nhớ tới ông Tể tướng của Long Vương quá. Nếu chạy lâu, Heather có thể bị mệt và phải dừng lại nghỉ ngơi. Một chức năng được thêm vào là nếu bạn bấm nút hình vuông, Heather có thể phòng thủ và giảm độ sát thương khi bị các con quái vật tấn công và nếu Heather sắp ngã thì cô có thể lấy lại thăng bằng, còn không cô ta té xuống là GAME OVER. Bình thường camera không thành vấn đề nhưng đôi lúc bạn phải bực mình vì cái camera để ở góc độ rất khó ưa. Vũ khí trong SH3 có đa dạng hơn như thêm cây súng tiểu liên và cây kiếm katana. Theo tôi, cho người chơi sử dụng cây súng đầu tiên là một sai lầm của Team Silent. Bởi vì các bạn mới chơi Silent Hill sẽ cứ tưởng game như Resident Evil, gặp quái vật nào thì cho nó ăn cả đống kẹo đồng để rồi khi gặp mấy con boss thật sự thì lại không có đạn để chiến đấu tiếp.



Để có thể sống sót trong game, người chơi cần phải quý những viên đạn mình tìm được và chỉ sử dụng chúng trừ khi bị bắt buộc mà thôi. Bình thường hãy dùng cây sắt để đánh mấy con quái vật. Do Control và camera không được cải thiện nên những lỗi lầm mà 2 game SH có thì SH3 vẫn còn giữ nguyên. Nhiều lúc bạn cầm cây gậy sắt đánh con quái vật cả chục lần nhưng chỉ trúng nó vài lần mà thôi do bạn không nhìn thấy chúng rõ hay tại bấm nút không đúng hướng.

Âm thanh là yếu tố quan trọng của một game kinh dị. Âm thanh dở thì game sẽ mất hay. Điều này thì bạn có thể yên tâm vì theo tôi, âm thanh trong SH3 rất tốt. Bài nhạc opening theme nghe lôi cuốn khiến tôi ngồi nghe đi nghe lại 3, 4 lần trước khi bấm New Game. Các sound effect được sử dụng đúng nơi đúng lúc cộng với đồ họa tuyệt vời đã giúp làm sống lại những khung cảnh thật rùng rợn trong game. Nếu bạn mua

phiên bản gốc thì game còn kèm theo một đĩa nhạc game soundtrack nữa. Coi như mua game SH3 50 đô nhưng được tặng một đĩa nhạc soundtrack 10 đô. Not bad, right?

Về độ dài, SH3 ngắn hơn SH2 nhưng ngược lại game có vô số bí mật, extra costume, vũ khí, mode, và 3 endings để xứng đáng chơi lại ít nhất 1 lần đối với một người không phải là fan trung thành của SH series. Tuy cốt truyện SH3 không giống như tôi mong đợi và đôi lúc tôi hơi bực bội là vì đi khắp cánh cửa ở hành lang để chỉ phát hiện là không mở được chúng thì tôi vẫn cho rằng SH3 là một game kinh dị hay. Game vẫn hoàn thành được cái chỉ tiêu mà người sáng lập ra nó đặt ra: survive the horror. Có thể khi so sánh với SH2 thì SH3 có chỗ không bằng nhưng ít ra SH3 cũng là một game riêng biệt. Nhưng khi tôi chơi xong SH3, tôi tự hỏi liệu hãng Konami có nên lập ra một dòng game kinh dị khác không bởi vì cái town Silent Hill này đã bị sử dụng tới sử lui 3 lần rồi. Silent Hill 3 đã chứng minh đồ họa của máy PlayStation 2 có thể đạt đến mức độ nào và cũng cho tôi thấy cái phương thức Silent Hill cũng không còn chỗ nào để khám phá nữa. Nếu hãng Konami không nảy ra ý kiến nào mới mà vẫn tiếp tục sử dụng phương thức này thì không khéo thì sẽ như Resident Evil, mất đi giá trị ban đầu khi chơi game kinh dị do bị hãng xào đi xào lại nhiều quá. Nếu dòng game Silent Hill có thật sự kết thúc thì câu trả lời phải đợi một thời gian sau bởi vì theo tin tức, hãng Konami đang làm SH4.

-Hung Long

MOBILE SUIT GUNDAM SEED

Không làm thoả mãn nổi cơn ghiền

Hệ máy: PS2
Phát hành: Bandai
Players: 1-2
Thể loại: Hành động

PS2

Nếu bạn đã là dân chơi game robot hay là fan của anime/manga robot (phim hoạt hình, truyện tranh Nhật Bản) thì chắc hẳn chúng ta ai cũng biết đến Gundam. Thực vậy, Gundam đã xuất hiện từ rất sớm ngay khi game chỉ mới được phát triển trên hệ máy snes, thì các Gundam đã có mặt trong series Super Robots War (SRW) và các series SD Gundam khác. Tính ra trên hệ máy PS2 thì cũng đã có 3 game action về Gundam.

Trong năm 2003 này thì vừa qua Sunrise đã tung ra anime Gundam Seed, khiến cho không ít fan hâm mộ Gundam phải cuống cuồng chạy đi tìm mua về. Do sự thành công quá sức của Gundam Seed nên Bandai đã quyết định tung ra một game ăn theo đó là Mobile Suit Gundam Seed.

Câu chuyện nói về Kira Yamato và đám bạn chiến đấu chống lại những Coordinator. Đây là một game hoàn toàn ăn theo anime nên cốt truyện của nó hoàn toàn chẳng có gì là mới mẻ. Cùng với Strike và Freedom, bạn sẽ gặp lại những đối thủ mạnh của ZAFT như Aegis, Blitz ..... Các stage cũng không trùng lặp nhiều lắm, bạn sẽ có vài chuyện để làm như chiến đấu với 1 đám Gundam, hay bị hội đồng bởi cả đống MS, hoặc bảo vệ ArchAngel dưới làn đạn. Như đã biết về anime Gundam Seed, Strike Gundam có 4 dạng là : Strike, Sword Strike, Air Strike và Launcher Strike. Khác với anime ở chỗ bạn muốn chọn dạng nào thì bạn chọn chứ không nhất thiết phải gò bó như trong anime. Chẳng hạn lúc tiêu diệt

ƯU ĐIỂM:
+ Cảnh Intro rất ấn tượng
+ Cốt truyện dựa theo anime

KHUYẾT ĐIỂM:
- Game quá ngắn
- AI kém thông minh
- Đồ họa quá tầm thường

LỜI KẾT:
Chỉ nên chơi nếu bạn thực sự quá ghiền Gundam Seed. Còn không thì đừng bao giờ đụng vào game này.

6/10

con Aegis, thay vì dùng Air Strike tôi đã dùng Launcher Strike để nã nó không còn manh giáp.

Xét về đồ hoạ thì đây là một game khiến những người chơi Ps2 như tôi cảm thấy khó chịu. Độ phân giải của game quá kém, khiến cho hình ảnh có rất nhiều răng cưa. Nếu như đây là một game của 2, 3 năm về trước thì là chuyện bình thường nhưng đây lại là một game PS2 được tung ra vào tháng 8/2003!!! Đoạn opening của game là những cảnh trong anime kèm theo bài Invoke nên nghe rất là hay, tuy nhiên còn lại thì chẳng có đoạn FMV nào hết. Những cột khói bốc một đám gì đó màu đen đang bay chứ không còn là khói nữa, mặt biển thì nhìn nó mà tôi cứ tưởng như mình đang ngắm cái vũng nước hỗn độn như có chứa hóa chất. Tóm lại chỉ còn những stage trên vũ trụ và dưới đáy biển là làm cho tôi đỡ nóng. Cũng phải thôi, mấy cái khung cảnh đó thì đâu có khó thể hiện đâu. Âm thanh của game thì có thể chấp nhận được. Những tiếng súng lazer hay saber chạm nhau nghe khá thực , hay tiếng la khi MS bị nổ, nói chung là âm thanh của nó đã cứu vớt được phần nào đồ họa khó ưa của nó.

Tuy là một game 3D, nhưng những gì nó thể hiện thì lại có thể khiến người ta cảm thấy như đang chơi game 2D. Nền thì đúng là 3D thật nhưng game lại chơi kiểu 2D mới chết chứ. Những gì chúng ta cần làm đó là chạy từ trái qua phải hay ngược lại , di chuyển để tránh đạn và đánh trả lại đối phương mà thôi. Để cái game 2D đó dễ chấp nhận hơn 1 chút, Bandai đã thêm vào độ khó của nó. Cứ thử tưởng tượng trong một khung cảnh 2D mà đạn bay loạn xạ thì bạn sẽ tránh ra làm sao. Mặc dù mỗi viên đạn được bắn ở vị trí nào thì đã có hồng tâm ở đó, nhưng việc nhảy tránh viên này lại ăn viên khác thì đúng là ác mộng. Strike có 2 thanh màu xanh lá cây và màu đỏ để tượng trưng cho “máu” và áo giáp. Như những ai đã biết về hệ thống armor “tô màu” trong Gundam Seed, khi thanh màu xanh lá cây cạn hết thì bạn sẽ thấy Strike “mất màu” (có lẽ bị tróc sơn, ^^). Toàn bộ những màu sắc trên cơ thể sẽ chuyển thành màu xám ngoại trừ những chỗ nào trên người nó màu trắng. Điều này cũng diễn ra với các Gundam khác của đối phương, còn đối với những con MS khác thì chỉ chơi nó vài 3 cái là banh ta lông Khi Strike đã mất đi hệ thống armor thì những đồ chơi mang theo trên mình cũng mất đi. Tức là chỉ còn lại 1 cây súng như ở stage 1 và một con dao. Riêng với con Freedom Gundam thì đến stage cuối của game, bạn

Chỉ có phiên bản tiếng Nhật!!!

mới được điều khiển nó. Trong game cũng có hệ thống berserk mode, nếu bạn đã đạt đủ điểm thì tự Kira sẽ nổi điên và đánh rất kinh khủng. Chẳng hạn như khi bình thường bạn bắn 3 phát mới làm chết được một con MS thì ở đây chỉ cần một phát là đủ, thanh armor cũng tăng lên bù vào những phần bạn đã bị lấy mất. Đáng tiếc, cái này chỉ tác dụng trong một khoảng thời gian rất ít, nếu không muốn nói là chỉ có 10 mấy giây.

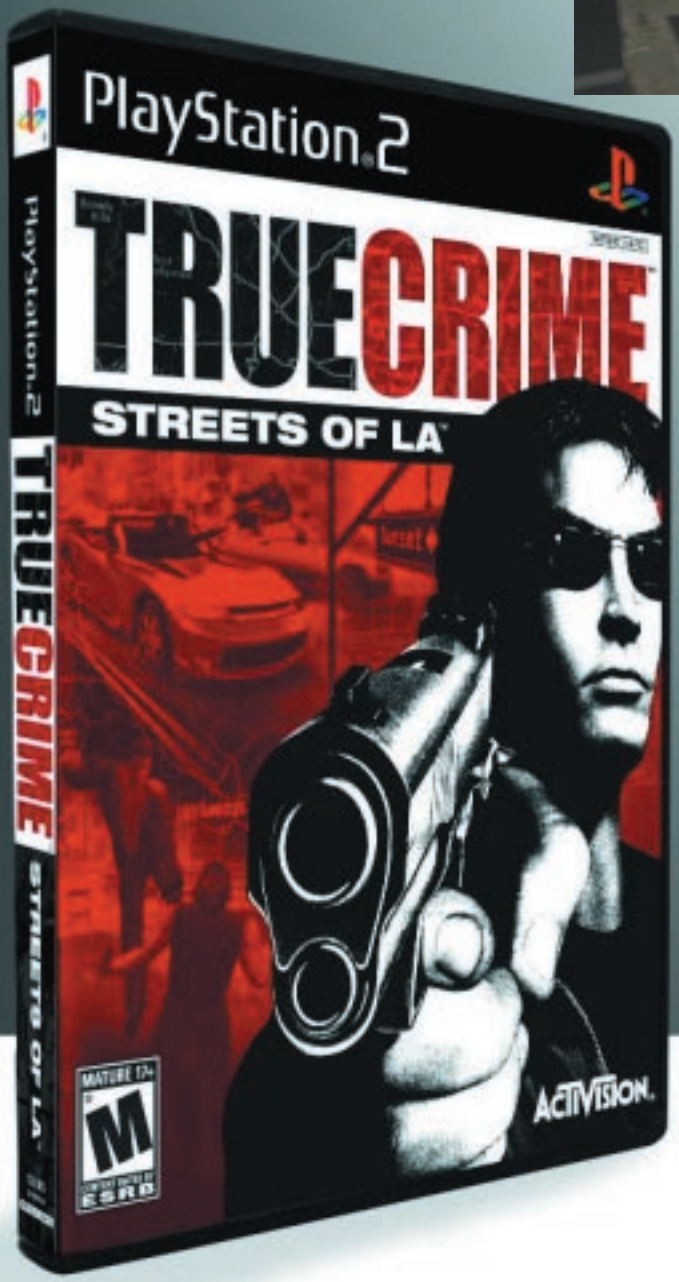
Các con trùm thì có AI cứ như là vừa mới tốt nghiệp mẫu giáo. Chẳng hạn lúc tôi chạm trán với Duel Gundam và Buster Gundam. Một con cận chiến với tôi, còn con kia thì bay ở xa xa rỉa tôi. Có lẽ nghe thì các bạn thấy như vậy sẽ rất bất lợi cho tôi, nhưng tôi chỉ cứ việc nhảy qua nhảy lại để tránh đạn của Buster rồi bắn nó, còn con Duel cứ chạy qua chạy dưới chân tôi mà chẳng làm trầy xước tôi một chút nào. Game có hỗ trợ chế độ analog cùng với 4 nút điều khiển thông dụng, còn lại thì R1, R2, L1 , L2 hoàn toàn chẳng có tí công dụng nào.

Tóm lại, tôi chẳng hiểu tại sao một hãng game đã thành công với 3 phiên bản MS Gundam như Bandai mà lại làm ra một cái game tồi tệ như thế này. Nói về độ dài của game thì bạn sẽ hết hồn. Tôi đã finish nó chẳng chút khó khăn trong vòng 1h30' , và 4h để unlock toàn bộ các Gundam của game. Game có cả VS Mode nhưng nó cũng chẳng khác gì với những thứ con nít hay chơi. Nếu như tôi được gặp game này vào khoảng 2, 3 năm trước thì tôi sẽ mê nó . Nhưng hiện tại, ở năm 2003 này thì tôi chẳng hiểu cái cớ nào lại khiến Bandai làm nó khó coi như thế này. Trừ phi bạn thực sự quá ghiền Gundam Seed thì bạn có thể dùng nó để bớt ghiền 1 chút. Còn lại, nếu như bạn chỉ đơn giản thích coi anime của nó thôi thì đừng bao giờ đụng vào game này.

-Jenkins

Bạn là true fan của Grand Theft Auto?

Nếu vậy thì bạn càng không nên bỏ qua True Crime: Street of LA!



MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY ESRB

Phát hành trên:

XBOX www.xbox.com

PlayStation.2

NINTENDO GAMECUBE

ACTIVISION.

NFS UNDERGROUND

Chưa thực tế nhưng rất lôi cuốn

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Hệ máy: PS2
Phát hành: EA Games
Players: 1
Thể loại: Đua xe

PS2 Kể từ khi bộ phim The Fast and The Furious trình chiếu thì phong trào đôn xe ở Mỹ phổ biến mạnh mẽ. Biến các xe hơi bình thường của mình trở thành những chiếc siêu tốc độ là ước mơ của biết bao bạn trẻ, trong đó có tôi. Xe hơi đắc tiền như Ferrari, Lamborghini, Saleen chạy với tốc độ nhanh là chuyện bình thường. Nhưng nếu có thể cải tiến những chiếc xe hơi du lịch bình thường như Honda Civic thành supercar mới là chuyện đáng nói. Các hãng game thấy đây là cơ hội để họ đáp ứng nhu cầu của giới trẻ, và lần lượt phát hành nhiều game đua xe ngoài đường phố, điển hình là Midnight Club của Rockstar, Tokyo Extreme Racer của Genki. Hãng EA năm nay cũng tham gia vào phong trào với game Need for Speed Underground (NFSU).

Như tên gọi, phiên bản Underground tức "xã hội ngầm" không phải là cái thế giới của các chiếc xe Ferrari, Lamborghini danh tiếng mà sẽ là những chiếc xe hơi du lịch gia đình như Honda Civic hay Dodge Neon được giới trẻ đôn, nâng cấp lên cho đến khi nó trở thành những chiếc xe nhìn bốc lửa nhất trên đường phố về đêm. Game chú trọng về những pha đua xe trái phép gây cấn trên đường phố với những tay đua chịu chơi mà nếu bạn là người chiến thắng sẽ vừa được thắng số tiền mặt cá độ và sự kính nể của những bại tướng của mình. Ngay từ đầu Underground đã

ƯU ĐIỂM:
+Đồ họa xe và thành phố đẹp
+Có thể nâng cấp xe mình

KHUYẾT ĐIỂM:
-Chỉ có một thành phố
-Cách upgrade còn đơn giản
-AI? Có AI sao?

LỜI KẾT:
Chơi như phim, vẫn chưa thực tế cho lắm nhưng cũng rất lôi cuốn người chơi.

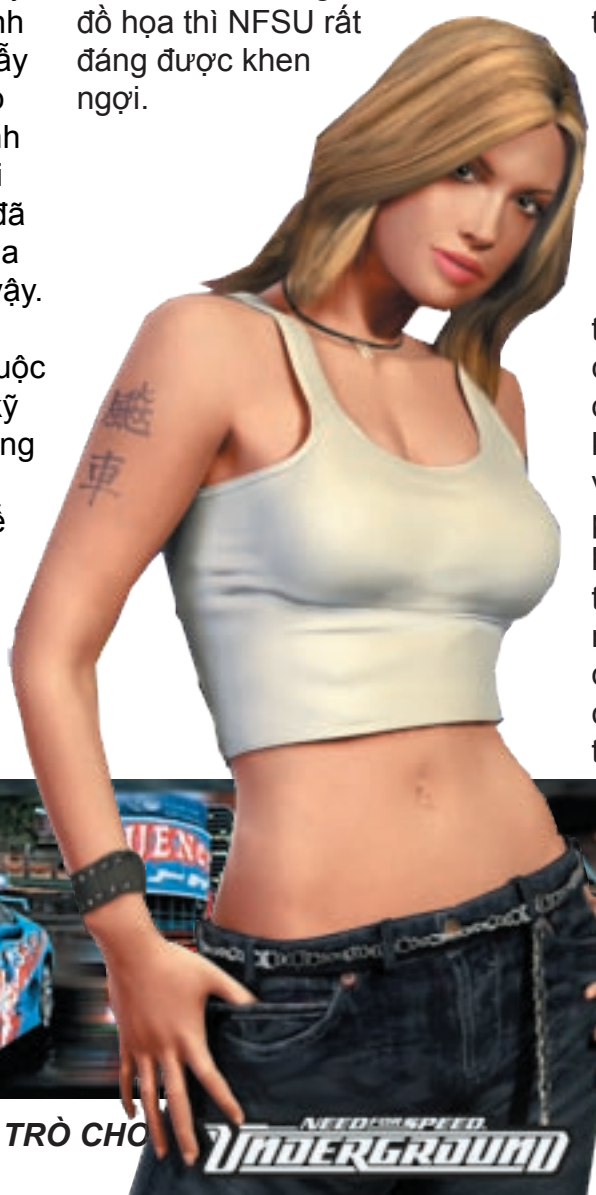
8.4/10

mang lại nhiều hứa hẹn hấp dẫn cho người chơi. Game có hàng loạt xe của các hãng danh tiếng hiện nay như Toyota, Honda, Nissan, Mitsubishi... Lúc đầu, bạn sẽ không có nhiều xe để cho mình lựa chọn và xe nào cũng ngang nhau. Trong số xe có sẵn thì tôi chỉ ấn tượng chiếc Honda Civic nên đã chọn nó ngay từ lúc đầu.

Trong game có 3 mode chính: Underground, Quick race, và Split-screen. Mode Underground cũng như Career Mode trong game Midnight Club II, bạn sẽ bắt đầu là một tay streetracer không tên tuổi. Để tên mình được nổi vang trong làng đua xe thì trước tiên bạn cần phải về nhất trong các cuộc đua tổ chức trong khu vực của bạn đã. Sau đó dùng tiền mình thắng được để đôn xe mình mạnh lên để đi thách đấu các cuộc đua với tiền thưởng lớn hơn. Chơi mode Underground cũng là cách duy nhất mà bạn có thể unlock xe mới, đồ phụ tùng mới. Để hoàn thành Underground mode thì bạn phải trải qua 112 thử thách. Trong quá trình chơi, bạn sẽ mở được nhiều loại xe hơi chiến hơn như Nissan 350Z, Toyota RSX, Toyota Supra cho đến khi bạn có chiếc Nissan Skyline như đoạn đầu của phim 2 Fast 2 Furious. Các thử thách bao gồm đua Circuit (vòng quanh thành phố), Drag (đua đường thẳng), Drift (quẹo cua với tốc độ nhanh), Knockout (người về cuối mỗi vòng sẽ bị knockout), và Tournament (ai có nhiều điểm nhất sau 3 vòng thi đấu thì thắng).

Quick race là đua dạng arcade dành cho những bạn chỉ muốn chơi đua vài trận nhanh chóng. Quick race sẽ cho bạn quyền lựa chọn đua kiểu nào và điều chỉnh số vòng đua, AI skill, độ tấp nập của giao thông trên đường phố theo ý mình chứ không bị giới hạn bởi những lựa chọn đã được nhà làm game quy định sẵn như trong Underground mode. Split screen là phần đua multi-player của trò chơi. Phiên bản PC và PS2 ngoài hỗ trợ đua online, các tay đua chơi trên hai phiên bản này không còn bị giới hạn chỉ được đua với những người có máy cùng hệ với mình nữa, mà giờ đây họ có thể tranh tài với nhau, PC vs PS2. Về điểm này, phiên bản PS2 có trội hơn PC.

Nhận xét về đồ họa thì game thật tuyệt vời. Hãng phát triển của EA, Blackbox đã tạo mô hình xe sát với thực tế, bạn là dân hiểu biết về auto thì chỉ cần nhìn thoáng qua là nhận ra đây là xe hơi nào liền. Khung cảnh thành phố về đẹp cũng lộng lẫy vô cùng. Để lại ấn tượng cho tôi nhất là Chinatown. Với ánh đèn lấp lánh của thời hiện đại kết hợp với kiến trúc cổ xưa đã khiến chúng ta nghĩ đến là vua chúa đang tổ chức tiệc tùng vậy. Ngoài ra các cô gái trẻ trung, khêu gợi phất lệnh cho mỗi cuộc đua cũng được "bồi dưỡng" kỹ càng để không hiện ra dấu răng cưa nào cả. Những lúc bạn dùng NOS thì màng effect thể hiện tuyệt hơn cả Midnight Club 2. Đơn nhiên, trên PS2 thì chúng ta không cần lo về phần cấu hình thế nào. Chứ trên PC để có thể tận dụng các chức năng trong game và run game perfect thì bạn cần phải có một videocard tương đối mạnh. Motion blur effect là một chức năng khá tuyệt nếu như máy bạn có đủ đô để hỗ trợ nó. Nói chung, về đồ họa thì NFSU rất đáng được khen ngợi.



Tôi thử chơi ở Quick Race để quen thuộc đường xá trong thành phố trước. Thì ra NFSU giống như game Ridge Racer của Namco mà tôi chơi hồi trước. Trong suốt quá trình chơi thì tôi cũng chỉ quanh quẩn xung quanh một thành phố mà thôi chứ không có di chuyển đi đến thành phố khác như trong Midnight Club 2. Do vậy khi bạn chơi đến thử thách khoản 60 là coi như bạn đã quen thuộc toàn bộ thành phố rồi. Các thử thách sau cũng chỉ là xào lại của các thử thách trước nhưng với độ khó hơn. Không biết người khác thì sao chứ tôi thì không có vấn đề gì với việc đua chỉ trong phạm vi một thành phố vì đây không phải là game đua xe đầu tiên tôi chơi mắc phải hạn chế này. Có thể thông cảm và bỏ qua. Theo tôi, cách tính điểm của NFSU khá hay. Mỗi lần đua thì qua quá trình điều khiển của

người chơi như thế nào game sẽ chấm điểm style point như thế đó. Nếu bạn muốn kiếm nhiều style point nhanh nhất, hiệu quả nhất chính là chơi drift racing. Tôi tính trung bình lúc ban đầu với xe hơi tầm thường thì mỗi lần tôi thắng điểm là 52000 point thì tôi sẽ được từ 15000 tới 20000 style point. Về sau thì tôi có thể lên tới cả 100000 nếu như không bị sơ xuất. Chiếc Madza Miata theo tôi là dùng để điều khiển drift racing ngon nhất. Vì xe nhỏ bé, mỗi lần ôm cua với tốc độ thì phía sau xe quay nhưng sẽ ít khi đụng vào bên tường như các xe khác. Thắng style point không có nghĩa là mở được xe hơi mới như nhiều người tưởng. Style point chỉ dùng để mua phụ tùng thôi. Để có xe mới thì cần phải chơi qua các thử thách trong Underground mode.

Trong tất cả cách đua thì ngoài drift ra, tôi thích drag racing nhất: tốc độ, gây cấn, nguy hiểm. Drag racing thì quá quen thuộc đối với các bạn trẻ ở Mỹ rồi. Đua ngoài đường kiểu vậy khá nguy hiểm cũng như đã thể hiện trong game. Chỉ cần sơ xuất một cái là tiêu tùng liền. Và đây cũng là lúc biểu hiện sự vô lý trong game. Ở ngoài đời khi đua kiểu như vậy thì các tay đua không bao giờ chọn một con đường đông đúc xe cộ như trong game bởi vì trừ khi tên đó chán đời muốn tự vận thì chẳng ai điên rồ chọn con đường tấp nập để đua. Nếu may mắn không chết thì cũng tiền mất tật mang, xe hơi vào nghĩa địa, cảnh sát thì sẽ tới hỏi thăm sức khoẻ. Trong game thì như thế đấy. Rõ ràng là cuộc đua vào giữa đêm khuya, lúc mọi người đã đi ngủ, nhưng không hiểu sao đường phố xe cộ lại đông tấp nập. Nhất là ở những điểm quẹo cua, tự nhiên xe ở đâu đâm đầu ra chớp nhoán mà hơn nữa chỉ chọn ngay thời điểm bạn đang quẹo nữa chứ. Bạn phải tức tối khi đang chạy ngon lành mà giờ phút cuối bị chiếc xe van nào đó nhào đầu ra cản đường khiến xe bạn đụng quay vòng vòng trong khi các đối thủ đã lần lượt chạy với tới đích. AI, theo tôi trong game không hề có AI. Tất cả chỉ chạy theo cái đường đã chỉ định, mặc kệ xung quanh có xảy ra chuyện gì. Xe cộ trên đường thì chạy điên cuồng, mặc dù rõ ràng có xe trước mặt mình mà vẫn cố đâm đầu ra để bị đụng. Nếu ở ngoài mà như thế này thì thật tội nghiệp cho bác sĩ và y tá ở bệnh viện quá vì không biết bao nhiêu ca phải nhập viện về lý do tai nạn xe cộ. Khoản đầu game có thể bỏ qua nhưng về sau thì càng lúc càng khó chịu.

Một điểm tôi thấy thiếu sót nữa trong NFSU là không có nhà để xe (garage). Do đó bạn bị hạn chế có 1 chiếc xe một lúc mà thôi, điều này sẽ làm bạn đau đầu khi phải đổi xe mà phụ tùng trên xe cũ không hợp với xe mới. Thế là lại phải ngồi sắp xếp từ đầu.

Control trong NFSU thì không có gì thay đổi mấy so với các game NFS trước. Tôi chơi trên hai phiên bản PS2 và PC thì nhận thấy rằng đua xe với controller dễ chịu hơn nhiều. Các vòng đua mà tôi thấy chơi trên PC khó khăn thì sau khi dùng adapter để gắn PS2 controller vào chơi thì qua dễ dàng. Chỉ có đôi lúc tôi cảm thấy chơi trên PS2 thì framerate bị giảm đi thì phải vì xe bỗng nhiên di chuyển chậm lại. Cũng có thể tôi bị hoa mắt hay máy PS2 của tôi đã quá già rồi.

Nhạc đệm trong game là những gì tôi mong muốn có trong game đua xe. Đa số các bài nhạc đều là rock để kích thích bạn đua. Phần âm thanh thì mỗi chiếc xe đều có tiếng tùy vào loại máy và loại xe. Tiếng xe gầm gừ trước khi khởi đầu cũng giúp tạo dựng cuộc đua thật hơn dù rằng game vẫn chưa thật tế lắm.

Kết luận, nếu bạn yêu thích tốc độ, thích tìm hiểu về mod-kit, mod xe ra sao mà giới trẻ ở Mỹ lại say mê như vậy thì Need for Speed Underground là game bạn nên chơi. Với số đồ phụ tùng và số lượng xe hơn 20 loại thì bạn sẽ bỏ khá nhiều thời gian để tạo ra chiếc dreamcar của bạn. Mặc dù game có nhiều khuyết điểm bực mình, chưa thực tế nhưng cũng rất lôi cuốn, hấp dẫn. Dù sao từ giờ tới lúc Gran Turismo 4 ra còn tới 4 tháng nữa. Hãy chơi Underground trong khi chờ đợi. Ngoài ra, bạn cũng nên tìm chơi hai game Midnight Club 2 và Tokyo Xtreme Racer Zero.

-Hung Long

Codes:

+Bấm X, X, Tam giác, X để lấy phụ tùng free

+Bấm X, O, Tam giác, Tam giác, X, X, O để có Unlimited Nitro

+Bấm xuống, R1, R1, R1, R2, R2, R2, Vuông để Unlock tất cả Circuit Tracks

+Bấm Phải, Vuông, Trái , R1, Vuông, L1, L2, R2 để Unlock tất cả Drag Tracks

+Bấm Trái, Trái, Trái, Trái, Phải, R2, R1, L2 để Unlock tất cả Drift Tracks

+Bấm Lên, R2, R2, R2, R1, Xuống, Xuống, Xuống để Unlock tất cả Sprint Tracks

+Bấm R1, Lên, Lên, Lên, Xuống, Xuống, Xuống, L1 để Unlock Drift Physics trong tất cả mode

The way it's meant to be played
NVIDIA

TEEN
ANIMATED BLOOD
VIOLENCE
Game Experience May Change During Online Play

SQUARE ENIX
© 2002,2003 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.

Powered by PlayOnline

NFS UNDERGROUND

Có khuyết điểm nhưng vẫn rất tuyệt

Hệ máy: PC
Phát hành: EA Games
Players: 1
Thể loại: Đua xe

Trong một vài năm gần đây, với công nghệ vi tính ngày càng phát triển có lẽ ranh giới giữa phim ảnh và game ngày càng mờ dần, các ý tưởng mới đang được ứng dụng cho cả phim ảnh và game. Điển hình như các tên tuổi quan thuộc như Tomb Raider, Resident Evil, Starwar...Cũng như thế, NFS: Underground được tung ra sau khi bộ phim The Fast And The Furious và gần đây nhất là 2 Fast 2 Furious được trình chiếu và làm cho đề tài đua xe cải tiến trở nên hấp dẫn. Và có thể nói rằng phiên bản mới của loạt game đua xe Need For Speed này là mộy thành công đáng khen cho hãng EA.

Cách Chơi: 7

Nhận xét đầu tiên của mình là game được thiết kế khá kỹ lưỡng trong cách chơi, hình ảnh và âm thanh. Các mẫu xe trong game được thiết kế khá thực so với ngoài đời. Hầu hết các xe trong game đều của Nhật, ngoài ra còn có các xe của hãng Ford và Volkwagon. Có thể liệt kê một vài như Honda Civic, VW Golf, Acura Integra, Toyota Supra, S2000, Ford Focus, Dodge Neon, Mazda Miata và một số khác. Ngoài kiểu dáng và giá tiền, mỗi xe đều khác nhau ở tính năng gia tốc, tốc độ tối đa và điều khiển. Các tính năng này sẽ được cải tiến bằng việc nâng cấp động cơ, bộ gia tốc, bộ xả, bộ phanh, lốp xe, giảm trọng lượng của xe, chip vi tính điều khiển, bộ đầm và hơn cả là NOS (bộ gia tốc bằng khí Nitơ

ƯU ĐIỂM:
+Thiết kế khá kỹ lưỡng trong cách chơi, hình ảnh và âm thanh

KHUYẾT ĐIỂM:
-Tiền không đóng vai trò quan trọng trong game

LỜI KẾT:
Tuy có một vài khuyết điểm trong cách chơi nhưng game vẫn rất tuyệt

8.3/10

oxy). Các linh kiện này được báng trong chợ đen và chỉ có thể mua được khi bạn thắng một số vòng đua. Các linh kiện đến từ nhiều hãng cho bạn lựa chọn nhưng điều này không quan trọng, sự khác biệt của chúng là không đáng nói.

Game được diễn ra theo một trình tự, nghĩa là bạn phải thắng một vòng đua để vào vòng đua khác, sau khi thắng mỗi vòng đua bạn sẽ được thưởng một số tiền để nâng cấp xe nhưng tiền không đóng vai trò quan trọng trong game vì bạn chỉ có thể nâng cấp xe sau khi thắng một số vòng đua (thường sau khi thắng một tournament game sẽ cho phép bạn nâng cấp một số bộ phận của xe). Điều này làm cách chơi có phần hơi tẻ nhạt vì chỉ chú trọng đến chiến thắng hơn là tiền nâng cấp xe. Việc có thể nâng cấp khả năng vận hành của xe khá hay, nhưng thú vị hơn nữa là bạn có thể tân trang ngoại hình của xe bằng những phần bên ngoài như mui, hông, mâm xe...bạn còn có thể gắn đèn Neon dưới đáy xe và dán những miếng băng rất độc đáo, có thể nói không khác gì so với trong phim. Nâng cấp ngoại hình của xe sẽ làm tăng Reputation (thanh danh) của bạn, giúp bạn kiếm được nhiều Style point (điểm khéo léo trong mỗi trận đua) hơn để có được những miếng dán độc đáo hơn. Có thể nói trong khía cạnh cải tiến xe, NFS: Underground đã khá kỹ lưỡng hơn so với các game đua xe khác mang phong cách này.

Có tất cả 20 đường đua trong game, con số có vẻ nhiều nhưng với tổng cộng 112 trận đua (1 extra với 111 trận đua chính), việc lặp lại là không thể tránh khỏi. Game đã sử dụng một mẹo khá cũ là ghép tường đoạn đường này với đoạn đường khác để tạo ra đường đua mới. Vì thế bạn sẽ phải khá thận trọng trong việc quan sát đường đua để xử lý tình huống hợp lý hơn. Các đường đua được thiết kế trong một thành phố lớn nhưng cũng có một số được sắp đặt trong vùng ngoại ô. Game còn rất đa dạng trong phương thức đua, ngoài các kiểu đua chính là đua vòng loại, tính thời gian, chạy nước rút còn có drag race, trong đó bạn sẽ đua trên một đoạn đường ngắn và thẳng mà yếu tố thắng thua chính là lên số một cách hợp lý (lời khuyên: trong game bạn hãy chỉnh chế độ số tay hơn là số tự động vì đây là điểm thiết yếu để thắng cuộc đua) và drift race mà bạn không phải làm gì khác ngoài biểu diễn các thao tác trượt bánh.

Về độ khó của game, các màn đua đều có thể chơi với 3 cấp độ dễ, trung bình và khó giúp những người mới chơi cảm thấy dễ chịu hơn. Ở cấp độ trung bình sẽ khá dễ dàng đối với những người kinh nghiệm nhưng đừng khinh thường nhé , sẽ có những màn mà ngay cả với cấp độ dễ, việc chiến thắng hầu như khó có thể đạt được trừ khi bạn không phạm một sai lầm nào trong cả cuộc đua. Tuy nhiên vẫn có nhiều màn mà sẽ khá dễ với cấp độ khó . Việc nâng cấp xe không có nghĩa là sẽ làm cuộc đua sau dễ hơn mà làm cho nó mang phần kịch tính hơn khi xe của bạn mỗi ngày một nhanh hơn, vì thế bạn phải xử lý một cách chính xác và nhanh hơn.

Hình Ảnh: 8

Hình ảnh trong game có thể nói là khá tốt. Bạn sẽ có cảm nhận được sự gia tốc và tốc độ của xe. Ngoài ra điểm đặc biệt của game chính là hiệu ứng bóng mờ (trên PC hiệu ứng này được tắt, bạn có thể bật hiệu ứng này trong phần Option, tuy nhiên vẫn không bằng trên hệ console làm cho xe có phần sạch hơn). Hiệu ứng bóng mờ làm cho đường đua có phần thực hơn và làm bạn có cảm giác tốt hơn về tốc độ, nó còn làm thân xe và đường đua có phần bóng hơn. Các mẫu xe được thiết kế khá chính xác, nâng cấp ngoại hình của xe sẽ làm xe của bạn cực kỳ ngầu . Nói chung hình ảnh của game khá tốt trên mọi hệ thống nhưng tốt nhất vẫn là trên Xbox với việc áo dụng hiệu ứng bóng mờ và vẫn giữ được tốc độ chạy hình của game. Một vài đoạn phim ngắn được xen lẫn trong suốt quá trình game. Ban đầu là một cô gái khen ngợi cuộc đua xe của bạn, lúc sau sẽ là nhưng tay đua khác mà bạn sẽ đánh bại. Tuy nhiên những đoạn phim này chỉ nhằm tăng thêm mùi vị của game chứ hoàn toàn không góp phần gì trong quá trình đua xe của bạn.

Âm Thanh: 10

Điểm nổi bật nhất của NFS: Underground chính là âm thanh. Phần âm thanh trong game có thể nói là đã được thiết kế một cách khá kỹ lưỡng và rất thuyết phục. Tiếng động cơ, tiếng chà xát của bánh xe, tiếng va chạm được làm rất thực, bạn còn có thể nhận ra sự khác nhau trong âm thanh của động cơ thường và động cơ turbo. Nhạc nền trong game rất đa dạng, hầu hết đều là nhạc Rock nhưng có thể nói là rất hợp với nhịp điệu chơi. Có tất cả 26 bản nhạc (4 dành cho menu) được chơi trong game, tất cả đều khá hay làm tăng tính hấp dẫn và đa dạng của game.

NFS: Underground xứng đáng là game đua xe hay nhất trong năm 2003, tuy có một vài khuyết điểm trong cách chơi nhưng game vẫn rất tuyệt. Đây là một game hay không đáng bỏ qua dù bạn không phải là một fan của thể loại đua xe.

-huynhnguyen

Khi chơi, bạn có tò mò muốn biết rằng những cô gái trong game được EA tạo theo nét ai đó ở ngoài đời không? Sau đây là hình ảnh của hai nàng model cho game Underground. Meet the girls of Underground!

ĐÁNH GIÁ

ƯU ĐIỂM:
+Đồ họa công phu
+Gameplay tuyệt vời

KHUYẾT ĐIỂM:
-Cấu hình cao
-Ra sau bản Xbox tới 2 năm

LỜI KẾT:
Xứng đáng để bạn bỏ vào bộ sưu tập những game hay.

8.5/10

Hai năm trước đây, sự kiện Microsoft tung ra Halo - một game First Person Shooter Hành động-viễn tưởng cho Xbox, đã gây chấn động trong làng game Xbox thời bấy giờ và cả những làng game khác. Với đồ họa tuyệt đẹp, phong cách chơi hấp dẫn cùng nhiều yếu tố nổi bật khác đã khiến cho Halo bán được hơn 3 triệu bản trên thế giới. Và giờ đây, Microsoft đã quyết định chuyển thể Halo sang cho PC để dân ghiền PC game có cơ hội cùng thưởng thức trò chơi tuyệt vời này.

Cốt truyện của Halo đưa người chơi đến một tương lai rất xa trên Trái Đất. Khi đó con người đang phải chống lại cuộc xâm lăng của những sinh vật ngoài hành tinh để bảo vệ nơi ở của mình. Khởi đầu game, bạn ở trên Pillar of Autumn, một con tàu không gian vũ trang của loài người, đang chống lại cuộc tấn công của một chủng tộc người hành tinh khác có tên là Covenant. Trước cuộc tấn công dữ dội đó, viên thuyền trưởng đã ra lệnh đánh thức một người lính đang nằm trong trạng thái ngủ đông

lạnh. Người lính đó được gọi là Master Chief, một chiến binh mạnh mẽ được bảo vệ bởi một bộ áo giáp cực kỳ vững chắc. Anh ta đã chiến đấu để bảo vệ cho được AI-Trí thông minh nhân tạo của con tàu - Hệ thống điều khiển thông minh này có tên là Cortana, và cùng 1 số chiến binh khác trốn chạy tới một hành tinh nhỏ bí ẩn có tên là Halo. Halo là một hành tinh có một bầu khí quyển trong lành cùng hệ sinh thái đa dạng. Tuy nhiên, nó hoàn toàn không có một kiến trúc tự nhiên nào. Và chính ở đây, Master Chief cùng những đồng đội của anh ta sẽ tiếp tục những trận chiến khốc liệt với bọn Convenant, cùng với sự giúp đỡ của Cortana, để khám phá các bí ẩn trên hành tinh Halo đầy kì bí này....

Trong vai Master Chief, bạn sẽ được trải qua nhiều nhiệm vụ cực kỳ hào hứng. Hệ thống vũ khí trong game khá đa dạng với nhiều loại vũ khí thông thường quen thuộc và cả những vũ khí kì lạ sử dụng công nghệ của người ngoài Trái Đất. Khi bắt đầu chõi bạn được trang bị hai thứ vũ khí với số lượng đạn không hạn chế, những thứ vũ khí khác mạnh hơn bạn có thể có được sau khi tiêu diệt bọn quái vật. Tuy nhiên, bạn chỉ có thể mang theo trên mình tối đa là 2 loại súng. Điều này sẽ làm hạn chế khả năng linh hoạt về vũ khí khi chiến đấu, và có thể giảm bớt hứng thú với một vài người chơi. Nhưng với việc số lượng đạn người nhanh chóng cạn như trong Halo này thì gần như không có loại súng nào hữu dụng như loại súng đầu tiên này. Ngoài những cây súng ra thì lựu đạn trong game cũng là một thứ vũ khí rất tuyệt mà bạn nên để ý sử dụng. Và để tránh gây nên nhàm chán, cũng như rút bớt thời gian cần cho việc di chuyển trong một không gian khá rộng lớn, game cũng cung cấp cho người chơi nhiều loại phương tiện di chuyển, từ những chiếc chiến xa của loài ngýời cho đến những phi thuyền không gian của người ngoài hành tinh. Chúng có rất nhiều chủng loại cho bạn chọn lựa. Thông thường khi nói đến những game như thế này, một trong những câu hỏi quan trọng được đặt ra đầu tiên sẽ là AI của game như thế nào? Nếu bạn là người thích "đấu trí" với game thì bạn sẽ không phải thất vọng đâu! AI của Halo được thiết kế rất tốt, các NPC đồng minh của bạn tỏ ra rất thông minh, những người đồng đội này đều có khả năng tấn công hay hỗ trợ, bảo vệ cho bạn. Trong khi đó các đối thủ của bạn lại thường sử dụng chiến thuật "lấy thịt đè người" nên thực sự không mấy nguy hiểm. Khả năng tương tác trong game được thể hiện khá tốt, khi nhân vật đi lên những nơi dốc thì tốc độ sẽ chậm lại, còn khi ta lặn xuống nước thì không thể nín thở lâu. Ngoài phần chơi Campaign đầy hấp dẫn ra, Halo cũng hỗ trợ chế độ chơi mạng với 16 người cùng chơi...

ĐÁNH GIÁ

Đồ họa trong game được thiết kế khá công phu. Từ những cảnh sắc thiên nhiên ngoài trời cho tới những đường hầm dưới lòng đất, các hiệu ứng môi trường như gió, mưa, ánh sáng cũng như các hiệu ứng vật thể như bề mặt vật liệu, đổ bóng hay những hiệu ứng không gian như độ tương phản sáng tối, độ đậm nhạt màu sắc hay sự khác biệt độ nét của cảnh vật xa gần đều thể hiện rất tốt. Nhưng cũng chính vì thế, yêu cầu đồ họa của game bị đẩy lên cao và nếu muốn chơi game này bạn sẽ cần phải có 1 cái card đồ họa "tương đối." Các đoạn cutscene Cinematic rất ấn tượng, có thể bạn sẽ ngạc nhiên khi không nhận ra được đâu là cutscene khi đang chơi. Nhưng chỉ hơi phiền là các đoạn cutscene lại không có phụ đề, và nếu bạn không có một vốn tiếng Anh kha khá thì sẽ rất khó để bạn cảm nhận trọn vẹn được game này. Ngoài ra các đoạn cutscene này cũng không skip (bỏ qua) được, bạn bắt buộc phải coi cho đến khi hết . Phần âm thanh được dàn dựng tốt. Từ các tiếng súng, tiếng nổ, tiếng đạn rít bên tai, rơi xuống đất, ngay cả tiếng đạn cắm vào da thịt, hay tiếng kêu của nhân vật đều được thể hiện như thật. Các giọng nói khá phù hợp với nhân vật, ngay cả giọng của những con Convenant cũng khá ấn tượng. Ngoài ra, nếu để ý kỹ, bạn sẽ còn có dịp nhìn những nét biểu cảm của chúng khi chúng bị trúng đạn nữa kia!

Tóm lại, Halo là một game FPS rất hay. Tuy cấu hình yêu cầu của nó hơi khó chịu, nhưng nếu bạn vượt qua được trở ngại này thì bạn sẽ có những phút giây rất lý thú. Mặc dù game vẫn còn một số lỗi nhưng với những ấn tượng đã tạo ra được thì Halo thực sự có thể khiến người chơi quên đi những lỗi ngớ ngẩn đó. Có lẽ Halo Combat Evolved không được hoàn hảo như bản trên Xbox nhưng trên PC cũng đã thể hiện được nó chẳng kém phiên bản kia là mấy. Đây là một game đáng để bạn bỏ vào bộ sưu tập những game hay của bạn, bên cạnh những game như Doom 3 hay Half-Life 2 sắp được tung ra trong nay mai.

--Jenkins

MANHUNT

Nếu bạn cho rằng Resident Evil rùng rợn, bạn vẫn chưa hoàn toàn biết hết.

Hãy thử cảm giác một mất một còn trong Manhunt.

SURVIVE!
LIVE!

MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY ESRB

THEY'RE GONNA
HUNT YOU DOWN!

FREEDOM FIGHTERS

Thành công trên mọi lãnh vực trừ...hơi ngắn

Hệ máy: PC
Phát hành: EA Games
Players: 1
Thể loại: Hành động

PC

Khác với lịch sử của thế giới hiện thực, Mỹ và Anh không phải là hai quốc gia tiến vào thủ đô Berlin khi Đức Quốc Xã đầu hàng vô điều kiện và kết thúc Đệ Nhị Thế Chiến bằng hai quả bomb nguyên tử tại Nhật Bản, mà là Liên Xô. Trong cái thế giới hư cấu này, Liên Xô là quốc gia đầu tiên chế tạo ra bomb nguyên tử trước Mỹ và đã không ngần ngại san bằng thủ đô Berlin thành bình địa. Dưới binh lực mạnh mẽ và vũ khí tối tân, Liên Xô đã lần lượt thống trị các nước ở Châu Âu, từ Đông sang Tây. Người Mỹ đại bại nên phải bỏ chạy về nước và làm rào ngăn cản để phòng thủ nhưng bây giờ mối lo sợ hãi hùng của họ đã đến - Liên Xô đã đổ bộ quân đội vào thành phố New York mở cuộc xâm lăng nước cờ hoa. Số phận của thành phố New York và cả nước Mỹ đang lâm nguy, xem ra chỉ còn có lực lượng kháng chiến bảo vệ tự do, aka freedom fighters mới có thể trở ngược ván cờ này.

Nếu bạn đã từng chơi qua game Hitman và Hitman 2: Silent Assassin thì bạn đã làm quen với hãng phát triển Đan Mạch IO Interactive rồi. Sau sự thành công của game Hitman 2: Silent Assassin, hãng IO đã đổi phương hướng sang làm game hành động nhóm (squad tactics) có tên gọi Freedom Fighters. Game miêu tả số phận của cả thế giới đang rơi vào tay của hai anh em làm nghề sửa cầu tiêu. Không, Mario và Luigi không có trong game này đâu, họ thuộc hãng Nintendo mà. Người hùng là anh chàng Christopher Stone, trong lúc với anh mình là Troy đến một ngôi nhà để sửa thì khi bước vào, anh không thấy cô chủ đâu cả mà đột nhiên một đám lính

ƯU ĐIỂM:
+ Đồ họa đẹp
+ AI thông minh
+ Gameplay gắn bó
+ Control dễ sử dụng

KHUYẾT ĐIỂM:
- Game ngắn
- Không có hỗ trợ multiplayer

LỜI KẾT:
Những trận đánh vĩ đại nhưng kết thúc quá sớm để ghi vào lịch sử.

9/10

Liên Xô chợt xông vào hỏi han cô chủ ở đâu và bắt đi Troy.

Chris may mắn núp lại nên không bị bắt. Sau đó anh được một thành viên trong nhóm kháng chiến Liên Xô cứu và anh đã tham gia vào cuộc chiến đánh đuổi Liên Xô, dành lại tự do cho đất nước. Tuy hãng IO thuộc Đan Mạch nhưng chúng ta sẽ bất ngờ về tinh thần dân tộc của người Mỹ được hãng biểu lộ rất cao trong game này. Cốt truyện được chia ra làm 19 nhiệm vụ, 8 chương. Bạn sẽ giải cứu Isabella Angelina, người lãnh đạo của nhóm kháng chiến và từ từ theo cốt truyện bạn sẽ có thể thu phục tới 12 đồng đội để cùng chiến đấu. Không như Hitman 2, cốt truyện của Freedom Fighters không mấy cầu kỳ và rắc rối. Mục đích của cuộc kháng chiến rất rõ ràng: chiến đấu dành lại tự do. Mặc dù cốt truyện có vài đoạn bất ngờ nhưng chúng ta cũng có thể đoán trước. Tuy vậy, đây cũng là một sáng kiến khá

khá tuyệt. Giả sử lịch sử không xảy ra như trong sách vở viết thì thế giới sẽ ra sao nhỉ? Hmm...

Game Freedom Fighters sử dụng lại bộ engine đồ họa của game Hitman. Từ nhân vật cho đến khung cảnh xung quanh đều được thực hiện ở độ chi tiết cao. Trong thành phố New York thì khắp nơi đều là khói lửa, xe cộ, nhà cửa bị súng đạn tàn phá và trên tường đều có ghi nhiều khẩu hiệu tuyên dương đế chế Liên Xô. Khi tôi chơi, tôi có cảm giác là Liên Xô quả thật đang chiếm đóng thành phố New York chứ chẳng chơi. Mỗi vòng trong game đều rất rộng và có nhiều ngõ ngách để đi; mỗi lần chạm trán với quân Liên Xô thì có đôi lúc có hơn 30 nhân vật của bên ta và địch xuất hiện trên màng hình. Đạn thì bay vèo vèo như mưa rơi thế mà tôi không gặp sự trở ngại về kỹ thuật cũng như máy bị lag. Ngay cả thời tiết cũng được hãng IO kỹ càng chú ý đến như mây bay, mưa và tuyết rơi giúp khung cảnh sinh động hơn. Chỉ có một khuyết

điểm nhỏ là các NPC hay đồng đội của bạn không có chép miệng khi nói chuyện nhưng chuyện này có thể thông cảm cho hãng IO vì không có ảnh hưởng đến đồ họa của game. Thời gian loading của mỗi vòng trong game cũng cực kỳ nhanh nên khi phải chơi lại vòng thì chúng ta cũng đỡ chán hơn.

Như tôi đã giới thiệu từ đầu, đây là game hành động nhóm (squad tactics). Do nhân vật chính mà bạn điều khiển không phải là siêu nhân cho nên bạn không thể nào một mình đột phá vòng vây và tiêu diệt kẻ thù được. Bạn cần phải đoàn kết với đồng đội của mình thì mới chiến thắng trước kẻ thù đông như kiến. Khi chơi new game, bạn chỉ có một mình như sau đó từ từ bạn sẽ có thể nhận thêm thành viên mới vào nhóm, cho đến vòng cuối thì bạn mới đạt được 12 người thôi. Game tính điểm theo thanh charisma meter. Nếu bạn cứu nhiều người, làm nhiều nhiệm vụ phụ thì bạn sẽ có nhiều charisma, có nhiều charisma thì tức là bạn sẽ có thể mời thêm nhiều đồng đội gia nhập. Gameplay của Freedom Fighters thì y như các game bắn súng dạng người thứ ba, khi di chuyển sẽ thấy cả nhân vật bạn đang điều khiển. Khi bắn thì bạn có thể chọn third person hay là first person. Mặc dù chỉ có 3 nút để ra lệnh cho đồng đội của bạn nhưng cũng đủ cho bạn hoàn thành nhiệm vụ của một người chỉ huy do AI của đồng đội bạn khá cao. Khi thấy địch trong tầm nhìn thì họ sẽ tự động nổ súng chứ không cần bạn ra lệnh. Nếu địch bắn căng quá, họ sẽ tự động nằm xuống hoặc núp ở sau vật nào đó để né đạn chứ không có chơi trò Rambo xông vào để bị ăn kẹo đồng đâu. AI của máy cũng khá cao, chỉ không bằng đồng đội của bạn thôi vì bọn máy đông quân hơn. Tuy nhiên nếu bạn sau khi thắng game và nghĩ rằng game này hơi dễ thì hãy thử level cao hơn. Bảo đảm bạn sẽ bị bọn địch cho phơi thây. Ở mức độ khó, cho dù bạn có 12 đồng đội bảo vệ mình thì không nên chạm trán thẳng với địch do bọn chúng không ngần ngại tận dụng tất cả vũ khí bọn chúng có trong tay. Địch sẽ liệng lựu đạn, dùng súng cối, và bằng mọi cách đưa bạn về âm tào ngay. Các trận chiến tuy không vĩ đại bằng Battlefield1942 nhưng với đồ họa sống động, âm thanh vang vang của tiếng nổ và gameplay gắn bó, Freedom Fighters cũng đủ làm thỏa mãn bất kỳ gamer nào say mê thể loại hành động nhóm.

Một game hay như Freedom Fighters thì sẽ không có bao nhiêu khuyết điểm để cho tôi phê bình. Tôi chỉ tiếc là game hơi ngắn: chỉ khoản 8 tiếng và phiên bản PC thì lại không có multiplayer. Mỗi nhiệm vụ sẽ bắt buộc bạn tốn khoản nữa tiếng cho đến một tiếng để hoàn thành, chưa kể số lần bạn phải bị restart. Để tiết kiệm thời gian, khi bạn hoàn thành được nhiệm vụ phụ nào đó khó khăn thì nên Quick Save lại. Còn mỗi lần bạn qua nhiệm vụ mới thì game sẽ tự động save cho bạn. Phiên bản PS2 thì lại có hỗ trợ tới 4 người chơi. Hy vọng hãng IO hay nhóm modder nào đó sẽ tận dụng bộ engine đồ họa để tạo phần multiplayer cho game Freedom Fighters trong thời

gian tới.

Để thực hiện một game hành động nhóm thì quả thật không dễ dàng chút nào. Bởi vì ngoài những yếu tố cần thiết của một game hành động như đồ họa, âm thanh, và gameplay phải hay thì hãng phát triển cần phải lo về trí thông minh của máy (AI). Một game hành động nhóm cho dù có hoàn mỹ ở đồ họa, âm thanh, gameplay nhưng chỉ cần sơ xuất ở chỗ AI của đồng đội bạn hay bị kẹt đường đi hoặc là không biết nên chọn con đường nào đi khi gặp chướng ngại vật thì tất cả những ý tưởng chiến đấu cùng đồng đội trở thành vô nghĩa và công sức bỏ ra làm game như công dã tràng. Hãng IO đã thực hiện rất tốt khi đã tránh xa những khuyết điểm của những game hành động nhóm khác và kết nối với đồ họa, gameplay, âm thanh tuyệt hảo khiến chuyến phiêu lưu của các chiến sĩ bảo vệ tự do trở thành một kỷ niệm khó quên.

-Hung Long

CHEATCODE

IOICHARISMA - tăng charisma
IOIFASTMO - di chuyển nhanh
IOIHGUN - súng lục
IOIRIFLE - súng đại liên
IOIROCKET - súng phóng lựu
IOISHOTGUN - shotgun
IOISNIPER - súng nhắm
OIBLIND - tàng hình
IOIFLYMO - ragdoll effect
IOISLOWMO - di chuyển chậm
IOIAMMO - đạn unlimited
IOIGOD - god mode

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Tuy ngắn nhưng hay trên cả tuyệt vời

Hệ máy: PC
Phát hành: Rockstar
Players: 1
Thể loại: Hành động

Nhớ lại hồi trước khi tôi chơi xong Max Payne (MP1), tôi còn bàn cãi với đám bạn về việc hãng Remedy có làm Max Payne 2 (MP2) hay không bởi vì game này có cốt truyện, gameplay hay như vậy, kết thúc đi thì uổng quá. Ai cũng lắc đầu bảo chắc không có vì kết thúc của Max Payne xem ra hợp lý rồi. Nhưng có ai biết rằng hãng phát hành Rockstar cùng với hãng phát triển Remedy lại giữ kín tin tức về Max Payne 2 từ lâu và chỉ bắt đầu tiết lộ một số thông tin về game chỉ vài tháng trước khi game chính thức phát hành bao giờ. Ngoài những hình ảnh screenshot hãng Remedy cung cấp ra và một số lời đồn trên internet thì chúng ta khôngbiết rõ gì về game MP2 cả do game không có demo cho chúng ta thử chơi trước. Liệu cốt truyện sẽ kể về cuộc đời của Max Payne trước khi anh bị rơi vào tình cảnh nghiệt ngã hay lại tiếp tục câu chuyện của phiên bản trước? Bullet time version 2.0 sẽ có gì khác với version 1.0? Tất cả các câu hỏi đó sẽ được hãng Remedy trả lời thỏa đáng khi bạn bắt đầu bấm chữ New Game. Enter Max Payne 2.0!

Ở phần cuối của phiên bản đầu tiên, Max Payne bị cảnh sát bắt giam vào tù ngồi gỡ lịch. Tưởng chừng cuộc đời của anh đã đến con đường tận thì Alfred Woden, một ông boss có thế lực trong nhóm The Inner Circle của pháp luật đã dùng "ngõ sau" để cứu Max Payne khỏi bị kết án mà còn làm anh chàng trở thành một người hùng của sở cảnh sát New York nữa. Max trở lại tiếp tục làm công việc của thanh tra viên. Một

ƯU ĐIỂM:
+ Cốt truyện hấp dẫn
+ Đồ họa đẹp mắt
+ Âm thanh & thuyết minhchuẩn
+ Gameplay lôi cuốn
+ Xứng đáng chơi lại vài lần

KHUYẾT ĐIỂM:
- Game quá ngắn

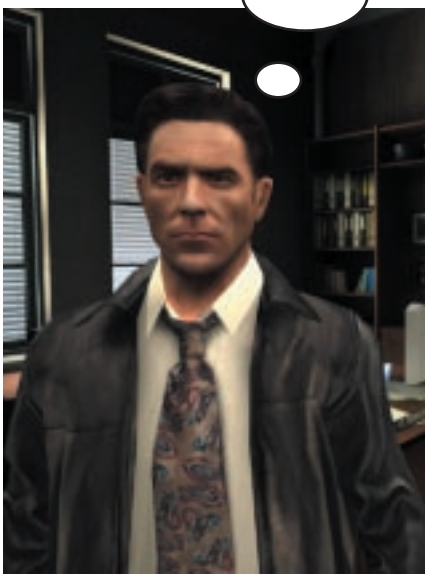
LỜI KẾT:
Một game hành động mà bất cứ gamer nào cũng nên thử qua.

9.2/10

đêm mưa nọ, lúc Max đang đi tuần thì anh nhận được báo cáo là có tiếng súng nổ ở một nhà kho. Khi bước vào trong điều tra thì Max một lần nữa bị bắt buộc lao vào cái thế giới nghiệt ngã của những người bảo vệ công lý. Cốt truyện còn gây cấn và hấp dẫn hơn khi Max bắt đầu gặp mặt lại cô nàng Mona xinh đẹp, quyến rũ. Nếu bạn có nghiên cứu về tâm lý, ký ức của con người như tôi thì bạn và nhất định sẽ thấy thích thú khi ngồi coi các đoạn đối thoại xảy ra trong game. Người viết cốt truyện của game đã kết nối cốt truyện giữa quá khứ và hiện tại của Max rất hay, như bộ phim tôi từng coi là Momento vậy. Nếu như Max Payne 2 mà là bộ phim điện ảnh thì không chừng có thể đoạt cả giải Oscar cho bộ phim hành động hay nhất trong năm nữa. Theo tôi, cốt truyện của MP1 được tôi đánh giá là hay nhất kể từ khi tôi thần tượng Metal Gear Solid thì cốt truyện MP2 lại còn hay hơn MP1 nữa.

Là một game chỉ dành cho lứa tuổi 17 trở lên, hãng Remedy đã không ngần ngại che dấu những cái đen tối xảy ra trong xã hội hiện nay. Trong game, ngoài việc có một số từ ngữ giang hồ được sử dụng ra thì còn có những tình huống bạo lực, đẫm máu, tình tứ trai gái không mấy thích hợp cho trẻ em còn nhỏ tuổi. Ai đã từng chơi qua game MP1 thì có gì lạ nữa, only for mature mà. Nhưng cũng nhờ vậy mà chúng ta sẽ thấy game MP2 chân thật với cuộc sống hơn và cảm thấy nó hay hơn.

Đơn nhiên, những cố gắng mô phỏng cái xã hội đen tối sẽ không có nghĩa lý gì hết nếu như game không có một bộ engine đồ họa thật mạnh. Bạn từng khen game Max Payne có đồ họa đẹp thì đồ họa trong Max Payne 2 sẽ đẹp hơn gấp đôi. Hình ảnh đường phố, nhà cửa, xe cộ và khung cảnh sặc mùi khói lửa được tạo lại một cách tỉ mỉ vô cùng. Hầu như tất cả đồ vật trong game đều có thể đụng tới được như bạn có thể bật tivi coi các chương trình quảng cáo



vui nhộn, dùng tay hất các lon nước ngọt trên bàn xuống đất, lấy súng bắn vào trên tường thì nó sẽ để lại lỗ và vỏ đạn sẽ rơi đầy xuống đất là vài ví dụ điển hình. Khung cảnh ở trong vòng funhouse khi Max đi tìm Mona là một trong những vòng được design với độ kỹ thuật về tâm lý cao. Có thể giải thích thì hơi khó hiểu nhưng khi bạn thấy rồi thì sẽ công nhận nó sẽ cho bạn cái cảm giác hơi sờ sợ, quái lạ như các cảnh trong các game Silent Hill.

ĐÁNH GIÁ

Trong phiên bản này, Max vừa mới được hãng Remedy cho đi thẩm mỹ viện để "sửa sắc đẹp" sau khi nhận được nhiều ý kiến từ các gamer về khuôn mặt của Max trong phiên bản đầu kém thân thiện. Khuôn mặt nhăn nhó như khỉ ăn ớt, miệng thì cười đểu của phiên bản trước đã được thay thế bằng một khuôn mặt đẹp trai (như vậy mới cua được Mona chứ) nhưng ngầu và hình sự không kém các bộ phim thanh tra chút nào. Rất phù hợp với bối cảnh trong game. Cô nàng Mona 3D tuy không đẹp và quyến rũ bằng hình vẽ nhưng vẫn "HOT" như Tam Muội Chân Hỏa. Các model của nhân vật phụ thì cũng không kém nhân vật chính bao nhiêu, đây là điều đáng tuyên dương vì hầu như các game khác chỉ chú trọng đến "nhan sắc" của nhân vật chính mà thôi. Các nhân vật giờ đây có thể biểu lộ cảm xúc của mình trên khuôn mặt khi giận giữ, đau đớn, hốt hoảng chứ không như trước, khuôn mặt không có cảm xúc gì hết. Ngạc nhiên hơn nữa là mặc dù với tất cả sự tuyệt vời thể hiện trong đồ họa của game, MP2 không có đòi hỏi cấu hình quá cao lắm. Tôi đã cài thử chơi trên máy Pentium III 500Mhz với card Geforce 2 MX 440 và chạy ở phân giải 1024x768x32 với tất cả chức năng maximum mà vẫn chạy ngon lành. Phải khen hãng Remedy đã đạt được thành quả này, khiến cho những người chưa có tiền sắm card đồ họa mạnh vẫn hưởng thụ được game. Còn nếu bạn có card cỡ Radeon 9700 Pro thì còn gì phải chê nữa.

Gameplay trong MP không có gì thay đổi đặc biệt lắm (thanks Buddha) ngoài chức năng "Bullet Time" của phiên bản trước được nâng cấp lên version 2.0 theo bộ engine đồ họa Havok. Hãng Remedy đã biết tận dụng cái câu thành ngữ của Mỹ "nếu như cái gì đó không bị hư thì ta đừng nên bao giờ sửa chữa nó" và nhờ vậy cách chơi trong game MP2 vẫn giữ được cảm giác thú vị như game đầu tiên. Khi ở trong Bullet Time, Max có thể di chuyển với tốc độ cực nhanh khiến động tác của các đối phương trở nên chậm đối với anh. Khi Max càng tiêu diệt nhiều kẻ thù thì tốc độ di chuyển của anh càng nhanh hơn nữa. Cũng nhờ chức năng này mà gameplay của Max Payne 1 & 2 trở nên vui và hấp dẫn hơn các game hành động khác. Trong quá trình chơi, bạn sẽ có cơ hội chơi vai trò của Mona để giúp Max thoát hiểm. AI ở chế độ bình thường thì cũng không tệ mấy. Mấy lần tôi ỷ y máu mình nhiều xông vào đại náo thì bị bọn chúng

Game được thử chơi trên
Pentium III 500 Mhz, Geforce 2 MX 440, 384 SDRAM
Pentium IV 2.66 Ghz, All-in-Wonder Radeon 9700, 512 DDRAM

Về phần âm thanh và thuyết minh, tôi lại một lần phải so sánh Max Payne 2 với Metal Gear Solid (old time favorite của tôi) bởi vì cả hai đều có diễn viên thuyết minh cho nhân vật ở mức độ chuyên nghiệp như phim điện ảnh. Bài nhạc trong MP2 thật hay, tuy không nhiều. Các tiếng súng nổ trong các pha đấu nhau, nếu được sự hỗ trợ của dàng loa 5.1 channel thì thật không có từ ngữ nào có thể tả hết được.

Nếu nói về khuyết điểm của game thì tôi chỉ có thể nói rằng game MP2 quá ngắn. Game MP1 có 6 chapters thì MP2 chỉ có 3 chapters mà thôi. Hôm kia khi tôi chơi thắng MP2 thì đếm thời gian thì chỉ tốn khoản 6 tiếng. Nhưng so sánh với các game hành động ngày nay thì độ dài của MP2 cũng không ngắn mấy đâu. Tôi đúng là có hơi hụt hẫng khi chơi xong MP2 vì tôi không muốn game kết thúc mau như vậy. Game hay mà xong sớm thì tiếc quá nên tôi chơi lại game nhưng ở mức độ khó hơn và.... tôi đã khám phá ra rằng cái cái kết thúc ở chế độ Detective chưa phải là chính thức vì sau khi thắng ở mức độ cao hơn, tôi tìm được cái kết thúc thứ hai. Còn chơi ở mức độ Dead Man Walking cũng vừa kích thích và hồi hộp lắm cho nên Max Payne 2 có nhiều lý do để bạn ngồi chơi lại lần thứ hai, thứ ba. Mỗi lần vài tiếng thì cộng lại cũng bằng một game dài rồi còn gì.

Quả thật rất khó khi phải kiếm lỗi của game Max Payne 2 để phê bình vì theo tôi, game này thật xứng đáng được liệt kê trong top 10 game hành động hay nhất trong năm 2003. Hãng Remedy đã kết hợp cốt truyện hấp dẫn, đồ họa tuyệt đẹp, và gameplay lôi cuốn khiến game Max Payne 2 là một game hành động mà bất cứ gamer nào cũng nên thử qua. Trên 18 tuổi, of course.

--Hung Long

"When you have to kill a man it costs nothing to be polite."
--Winston Churchill

"Khi trên địa cầu vẫn còn loài người thì vẫn còn có chiến tranh."
--Albert Einstein

"I know not with what weapons World War III will be fought, but World War IV will be fought with sticks and stones."
--Albert Einstein

CALL OF DUTY

Các gamer của dòng game Action sau khi choáng ngợp bởi những gì Battlefield 1942 và Medal of Honor mang lại thì nay sẽ tiếp tục ngất ngây với Call of Duty, một game do Activision sản xuất và Infinity Ward phát triển. Quay lại bối cảnh của cuộc chiến tranh thế giới thứ 2, Call of Duty đặt chúng ta vào vị trí của những người lính chiến đấu để giành lại sứ sống cho thế giới dưới 3 lực lượng chính Mỹ, Anh, Liên Xô (gọi theo thời điểm trong game). Nếu ai trong chúng ta đã từng chơi qua loạt game Battlefield 1942 và Medal of Honor thì sẽ thấy Call of Duty có điểm gì đó tương đồng (đặc biệt là với Medal of Honor),nhưng những điểm tương đồng này đã được nhóm phát triển thừa hưởng và phát huy cái hay của game đi trước chứ không phải lập lại nhàm chán những gì đã làm rồi.

Là 1 game hành động, Call of Duty không đòi hỏi ta nhiều vự khéo léo, game có cách chơi đơn giản, chúng ta không phải tìm đường, không có những bí mật, không cần mở cửa, tất cả việc của chúng ta là đi theo 1 đường độc đạo và chiến đấu như một người lính thật sự. Trong game ta không thể chạy, tuy nhiên cũng không thể đi bộ, chỉ có 1 tốc độ dành cho ta, không nhanh, không chậm nhưng nó vừa đủ cho việc bảo vệ sự sống của ta khi chiến đấu. Ngoài ra ta có thể dễ dàng nằm, quì hay bò với các nút chức năng rất đơn giản và dễ xử dụng, đây là lợi điểm của game. Hãy nhớ rằng Call of Duty đưa ta vào môi trường chiến tranh thật sự, và đừng dại dột gì chạy ở tư thế bình thường ở ngoài mặt trận, hãy khom người để tránh những viên đạn vô tình sẽ ghim thẳng vào đầu bạn...và cái chết sẽ thật gần, chẳng lạ gì khi chơi game ta luôn bị nhắc nhở "keep your head down" nghe đến phát quen, có 1 lần trong trận đánh vào Stalingrad tôi cố ý không nghe lời chỉ huy, chạy thẳng vào chiến tuyến mà không khom người và... bùm...chỉ 1 viên súng tỉa tôi đã trở chuyển tư thế từ đứng sang nằm vĩnh viễn. Vậy game có khó chơi không ? Game cho ta 4 tuỳ chọn từ cấp độ dễ đến khó nhất, chúng ta có thể thoải mái chọn cấp độ khó nhất để chơi, vì hãy yên tâm chế độ save của game rất linh động khi save trường đoạn mình chơi ở nhiều thời điểm khác nhau, nên ta có thể chọn load lại ở thời điểm nào mà ta thấy lợi nhất, ở điểm này ta lại thấy ở đây sự giống nhau giữa Medal of Honor: Allied Assault và Call of Duty.

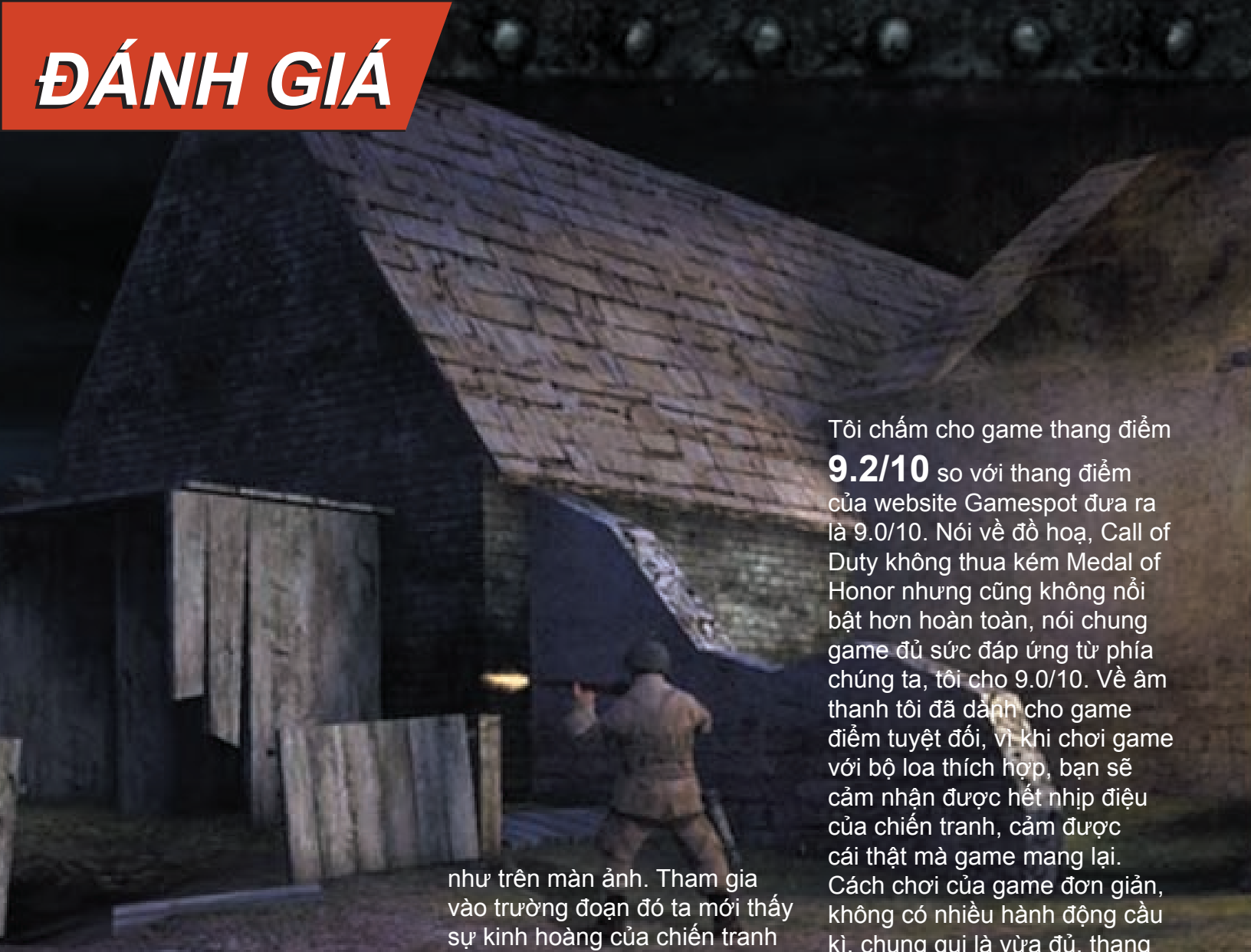
ĐÁNH GIÁ

Thuộc thể loại first-person shooters, Call of Duty cho ta cảm giác rất thật khi xung trận, trong game bạn không thể đổi sang các góc nhìn, khung hình, cỡ màn ảnh khác (như trong Delta Force) mà chỉ đơn thuần 1 kiểu nhìn mặc định, nhưng theo tôi điều này là đủ. Điểm khá hay ở Call of Duty là ta luôn có đồng đội chiến đấu bên mình, đây là 1 điểm khác biệt khá nổi bật của Call of Duty so với những game cùng dạng đi trước. Có đồng đội ta sẽ có thêm sức mạnh, đồng đội trong game giúp ta rất nhiều, đặc biệt ở một số nhiệm vụ nếu không có đồng đội ta sẽ khó có thể hoàn thành nhiệm vụ, đôi khi là không thể. Một điểm thật hơn nữa (mà chính tôi đã là nạn nhân của nó) là việc bắn nhầm đồng đội trong quá trình chiến đấu, không ít lần tôi đã xả đạn vào họ vì quá bất ngờ trước sự xuất hiện của họ cũng như màu áo lính cứ nhìn tựa tựa nhau, họ bị thương thì không sao, họ chết thì ta sẽ được khép vào tội phản quốc và cuộc chơi chấm dứt ở đó (load lại file save là vừa). Vũ khí game cung cấp cho ta cũng tầm tầm, không phong phú lắm cũng không ít ỏi lắm, vì đây là bối cảnh Chiến tranh thế giới II nên vũ khí ta dùng quay quanh 4 lực lượng tham chiến là: Mỹ, Anh, Liên Xô và Đức, chung qui vẫn là các dạng quen thuộc, súng tự động, bán tự động, súng lục, súng tỉa, súng chống tăng, lựu đạn, thuốc nổ và 1 số súng cố định khác. Nên nhớ rằng ta chỉ có thể mang một lần 2 súng chính và 1 súng lục, lựu đạn, game không cho ta dao nhưng ta có thể dùng bá súng để đánh đối phương cũng hiệu quả không kém. Khi chơi game nếu ta đã dùng hết đạn của súng mình hiện có hay thích dùng súng khác cho phù hợp với nhiệm vụ, ta có thể lụm hay đổi súng của đối phương, đồng đội đã hi sinh hay của game cung cấp để tiếp tục chiến đấu. Ta cũng có thể chỉnh các chế độ bắn cho súng của mình để phù hợp với hoàn cảnh. Một điểm khá hay và thú vị của Call of Duty là chính ta có thể nhắm bằng đầu ruồi của đa phần các loại súng, đây là một điểm đi theo thực tế mà các game đi trước chưa làm hay chưa hoàn thiện. Lưu ý một chút về súng tỉa trong game, ở Medal of Honor hay Battlefield 1942 (nhất là Battlefield 1942) khi tỉa đạn súng tỉa sẽ ăn lên, còn trong Call of Duty thì đạn sẽ ăn xuống, đây là kinh nghiệm của tôi khi đã không ít lần bắn trật do quen thói chơi các game trước.

Trong Call of Duty ta không đóng vai 1 anh hùng hay một chỉ huy tài năng, ta đơn thuần chỉ là 1 người lính, và chiến đấu hết mình. Khi chơi ta phải chú ý một tí nghe các khẩu lệnh của như kế hoạch do chỉ huy giao phó và hoàn thành tốt nhiệm vụ đó. Trong game chỉ hiếm hoi có chưa hơn 3 nhiệm vụ chúng ta đóng vai anh hùng đơn độc. Khi chiến đấu bên đồng đội (thường là khá đông) chúng ta sẽ được sự hộ trợ của họ, cũng như ta phải hỗ trợ cho họ, đừng quá lo lắng khi một trong số họ ngã xuống, chúng ta hãy còn những người khác và ta vẫn biết chiến tranh là phải có mất mát. Nhưng lưu ý trong quá trình chơi sẽ có những lúc ta phải bảo vệ tính mạng cho nhân vật quan trọng, lúc đó thì nên để mắt tới nhân vật đó một chút, kẻo phải load lại file save.

"If the opposition disarms, well and good. If it refuses to disarm, we shall disarm it ourselves."
--Joseph Stalin
"Death solves all problems - no man, no problem."
--Joseph Stalin
"In the Soviet army it takes more courage to retreat than advance."
--Joseph Stalin

GAMEVN.COM



Mỗi game đều có một cái gì đó để lại ấn tượng cho ta, như trong Battlefield 1942 là ấn tượng về các cuộc hỗn chiến giữ lính Anh với Đức, trong Medal of Honor là cuộc đổ bộ rầm rộ xuống Normandy, còn ở Call of Duty là trường đoạn quân Xô Viết bảo vệ Stalingrad và tấn công vào Berlin để cắm cờ trên toà nhà quốc hội của Phát xít Đức. Nếu ai trong ta đã coi qua phim Ememy at the gate sẽ thấy các cảnh rất quen thuộc được lập lại, cái khác là chính ta trải qua trên PC của mình chứ không nhàm chán như trên màn ảnh. Tham gia vào trường đoạn đó ta mới thấy sự kinh hoàng của chiến tranh là thế nào, cảm giác rất thật khi ta không hiểu vì sao ta bị thương hay ngã xuống, và đôi khi là cảm giác ù tai, hoa mắt bởi chấn động của bom (cảnh này đã được thể hiện rất rõ trong phim Giải cứu binh nhì Bryan). Đây là đoạn hay nhất của game, hay vì nhiều khía cạnh thứ nhất là ta chưa từng chơi qua, thứ hai là không khí mà game mang lại cho ta, tiếng la, tiếng xung trận, nhạc nền mang âm hưởng Xô Viết và nhất là chính ta sẽ cầm súng để góp phần vào trận đánh lớn đó. Thật tuyệt vời khi tận hưởng hương vị chiến thắng khi xác quân thù trải dài dưới chân...và ta dẫm lên nó !

Tôi chấm cho game thang điểm **9.2/10** so với thang điểm của website Gamespot đưa ra là 9.0/10. Nói về đồ hoạ, Call of Duty không thua kém Medal of Honor nhưng cũng không nổi bật hơn hoàn toàn, nói chung game đủ sức đáp ứng từ phía chúng ta, tôi cho 9.0/10. Về âm thanh tôi đã dành cho game điểm tuyệt đối, vì khi chơi game với bộ loa thích hợp, bạn sẽ cảm nhận được hết nhịp điệu của chiến tranh, cảm được cái thật mà game mang lại. Cách chơi của game đơn giản, không có nhiều hành động cầu kì, chung qui là vừa đủ, thang điểm 9.0/10. Có lẽ tôi hơi ưu ái cho game, vì bản thân tôi là dân chuyên chơi thể loại Action, nhưng điều này có lẽ không phải, vì khắp các website lớn khác về game, những gamer khác cũng có cảm nhận tương tự, như ở Gamespy họ cho 5/5, IGN họ cho 9.3/10 và riêng về điểm của gamer chấm ở Gamespot họ cũng cho 9.2/10 (cao hơn điểm Gamespot chấm). Đừng bỏ lỡ Call of Duty nếu ai đó chưa chơi, cấu hình máy không nặng lắm đâu 128 MB RAM, 8X CD-ROM, 32 MB VRAM, 1400 MB disk space, DirectX v9.0, vậy tại sao không tận hưởng ?

--Nguyen Viet

GAMEVN.COM

“A pint of sweat, saves a gallon of blood.”
-- General George S. Patton
“No bastard ever won a war by dying for his country. He won it by making the other poor dumb bastard die for his country.”
-- General George S. Patton, Jr

GAME OVER

NOVEMBER 2003

Bạn có biết rằng Max Payne 2 có tới 2 ending hay không? Đúng vậy, nếu bạn chơi lại game sau khi đã thắng với độ khó hơn thì ở cuối game, bạn có thể cứu Mona thoát chết đó.
A happy ending!!! Cheers!

GOT GAME? GOT SKILL? GOT TIME? JOIN NHOM TIN TUC!

Hiện giờ đang cần người chuyên về môn văn hoặc văn chương trình độ cao để giúp sửa bài viết cho lưu loát hơn.

Bạn nào biết sử dụng các chương trình đồ họa như Photoshop, Illustrator thông thạo, hãy gia nhập vào tổ Graphic Design của nhóm Tin tức để giúp nhóm một tay.

Bạn nào có trình độ anh văn khá trở lên, có thể dịch tiếng Anh sang Việt lưu loát, hãy tham gia tổ Preview.

Bạn nào có điều kiện chơi game mới thường xuyên ở bất kỳ hệ máy nào (console, PC) hãy tham gia tổ Review để viết đánh giá game.

Mọi liên lạc xin nhắn tin qua hung_long@gamevn.net.
We do for hobbies, not for money.

Quá trình thực hiện tạp chí Thế Giới Trò Chơi

Tấm bìa design đầu tiên của tạp chí từ tháng 9 do Sword Serenity thiết kế là hình Heather của Silent Hill 3. Sau đó vì nhiều lý do khác nhau nên kế hoạch làm tạp chí bị đình chỉ và các bài viết dự tính lúc ban đầu phải hủy bỏ.

Kế hoạch làm tạp chí được hồi sinh trở lại và nhóm cố gắng cho số đầu tiên phát hành vào tháng 11. Alex thiết kế tấm bìa Call of Duty cho tạp chí phát hành vào ngày 25. Nhưng sau đó cũng vì do dung lượng tạp chí to quá nên tạp chí một lần nữa được trình bày lại, lượt bỏ một số tiết mục cũng như bài viết.

Với tạp chí được hoàn thành hôm 30/11 nhưng nội dung bây giờ lại không hợp với bìa tạp chí mà Alex nữa nên Pinksakura đã design tấm bìa tạp chí cuối cùng này. Bìa bây giờ là hình Need for Speed Underground.

Ngoài những hình này thì còn có nhiều bìa design khác do các thành viên Langtuhoitam, ca_sau, SummonerHQ, Zedlist thiết kế thử nữa nhưng link của các hình này đã down rồi.